JOYSTICK 154

Joystick 154

Joystick - 154

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 154

CE MOIS-CI : 2 SOLUCES COMPLÈTES !

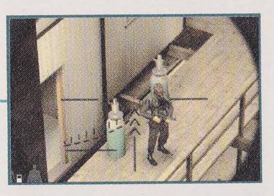
MAX PAYNE 2

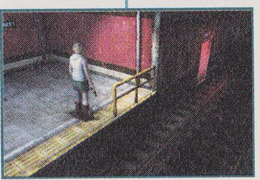
SILENT HILL 3

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE





DITO

Ce mois-ci, on vous dissèque Max Payne 2 et Silent Hill 3. Ces deux jeux ont une durée de vie assez courte, mais proposent cependant des secrets et plusieurs fins pour vous donner envie d'y rejouer encore et encore. Les connaisseurs remarqueront que les Easters eggs de Max Payne 2 sont moins nombreux que ceux du premier épisode. Pour les deux du fond qui débarquent, je rappelle que les fameux « œufs de Pâques » en question sont des bonus et autres trucs débiles cachés par les développeurs dans leur produit. Ça va de la photo de l'équipe discrètement planquée dans une texture de tableau au jeu 3D camouflé dans les tréfonds du tableur Excel par les codeurs fatigués de Microsoft... « Le nombre d'Easter eggs augmente avec la durée du développement du jeu », selon un programmeur. Vivement Duke Nukem Forever alors. Au bout de cinq ans sur le métier à tisser, il devrait en contenir une bonne tonne.

Tbf

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP) Société Anonyme au capital de 42 000 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire : 0305K70725

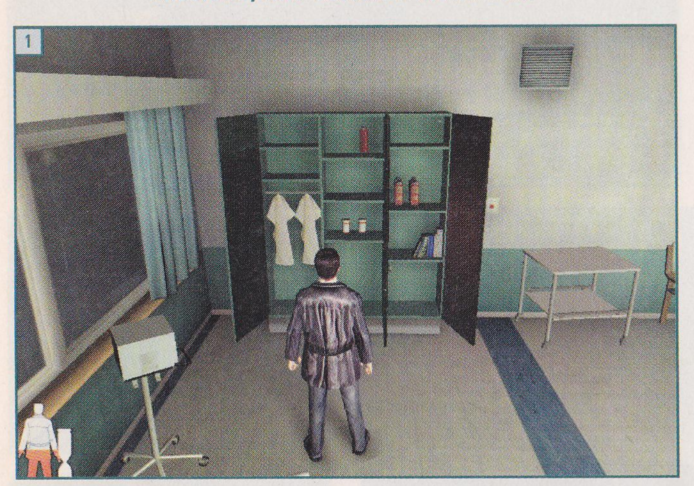
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro : Emmanuel « Tbf » Bezy

HDP est une filiale du groupe The Future Network PLC
Imprimé en France
Printed in France
Ce supplément gratuit au numéro 154 de Joystick à paraître fin novembre, qui ne peut être vendu séparément, est une publication HDP.



Max Payne 2

Max Payne est de retour dans une nouvelle histoire, encore plus sombre que la précédente. Vingt-quatre niveaux vous attendent avec, pour alliée dans certaines missions, une certaine Mona Sax.


1

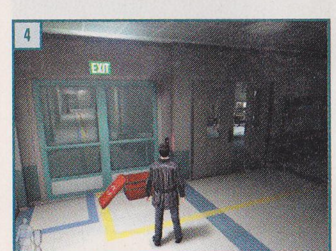
Acte I : L'obscurité intérieure

PROLOGUE

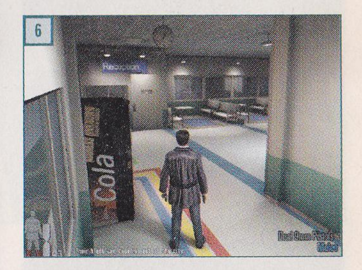
Ouvrez l'armoire de votre chambre pour prendre deux Painkillers (trousses de soin) (photo 1). Sortez dans le couloir et allez dans la pièce suivante. Vous arrivez assez vite dans un couloir principal sur lequel s'ouvrent différentes portes (photo 2). Répondez au téléphone dans le bureau d'en face (photo 3), puis prenez les Painkillers près de la sortie de secours (photo 4). Entrez dans la pièce juste à côté pour trouver votre première arme et aussi votre premier ennemi (photo 5). Continuez d'avancer jusqu'à la réception de l'hôpital (photo 6). Empruntez l'ascenseur de gauche pour descendre. Sortez de la cage d'ascenseur et entrez dans la morgue.

CHAPITRE 1

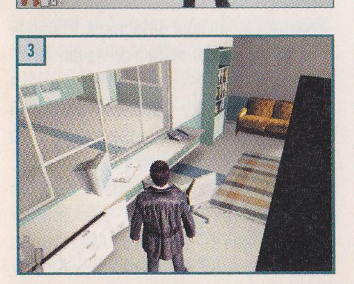
Prenez la ruelle sur la droite (photo 7), puis entrez dans l'entrepôt par la porte de derrière. Frayez-vous un chemin entre les

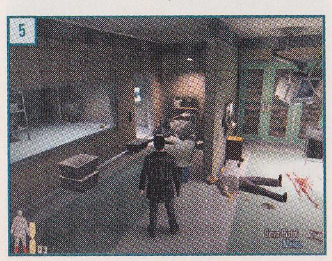


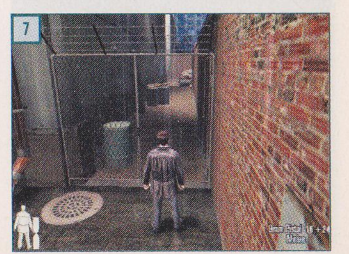
4

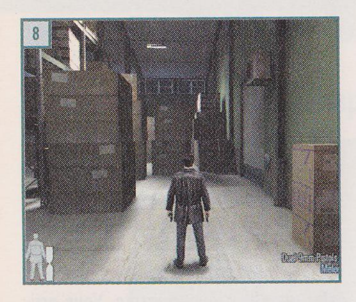


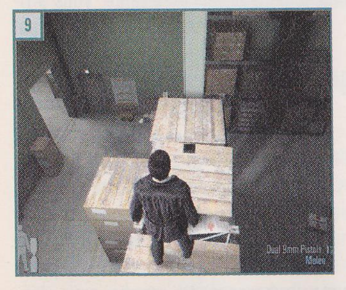
6

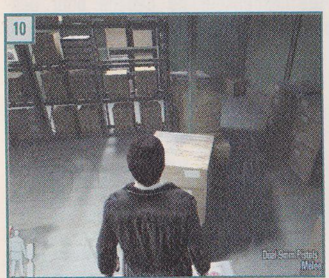

3

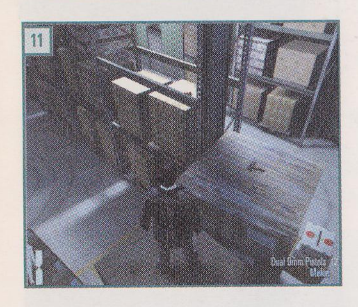

5

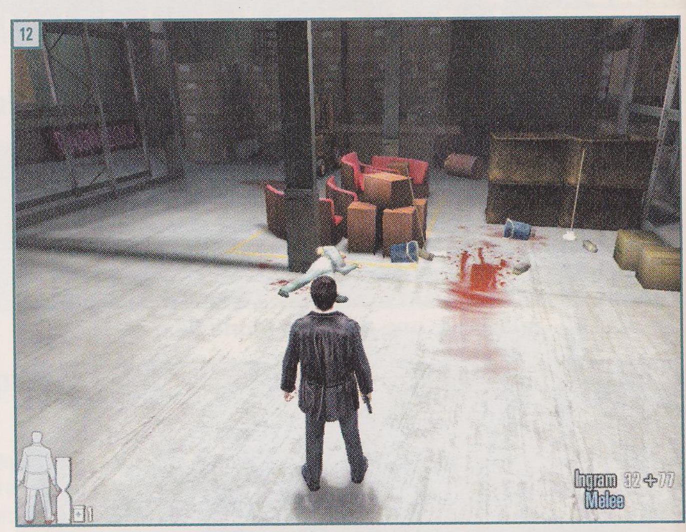

7

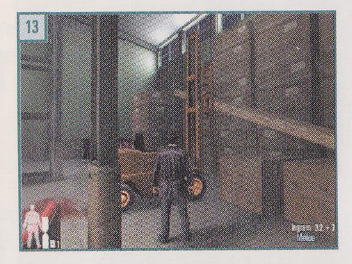


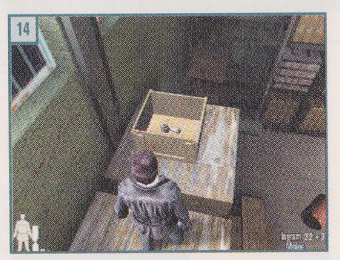


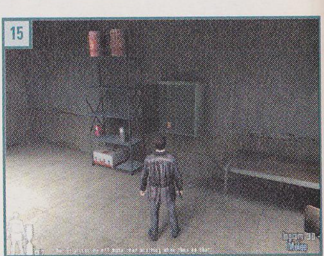


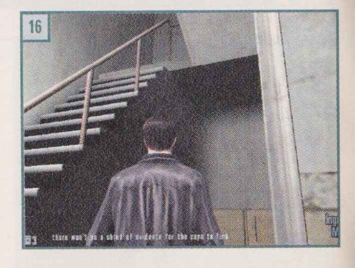




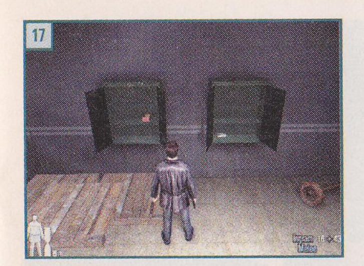


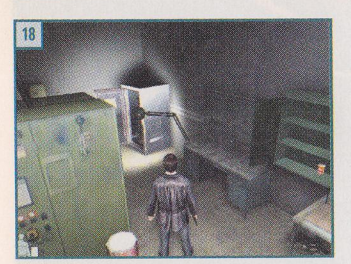


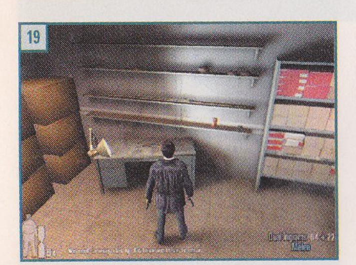




caisses (photo 8) pour rencontrer finalement un nettoyeur.
Empruntez le passage à gauche et montez sur les caisses (photo 9) pour prendre des munitions pour l'Ingram. Redescendez et grimpez maintenant sur les caisses en face (photo 10). Sautez sur la caisse en face pour accéder à un Ingram et un Painkiller (photo 11). Redescendez et suivez le nettoyeur jusqu'à la prochaine sortie. Tuez les deux ennemis (photo 12), puis allez au fond de la salle. Utilisez le monte-charge pour soulever la planche (photo 13). Grimpez dessus afin de récupérer, en haut des caisses, différentes munitions (photo 14). Redescendez et ouvrez le rideau de fer au bout de la pièce. Prenez le Painkiller dans l'armoire à droite (photo 15) et éliminez les deux malfrats dans la pièce suivante. Continuez d'avancer jusqu'à un escalier (photo 16). Montez tout en haut et tuez les deux gangsters. Dans la pièce suivante, prenez les munitions dans les deux armoires (photo 17), puis écoutez les messages du répondeur. Allez dans le couloir et prenez la porte à droite. Ouvrez



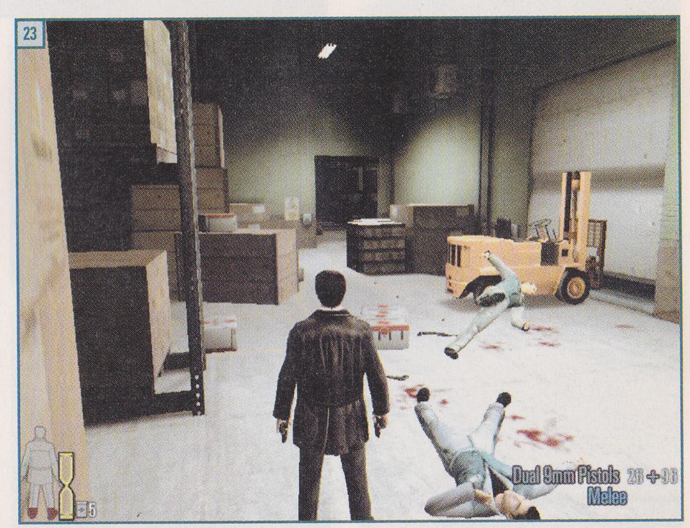




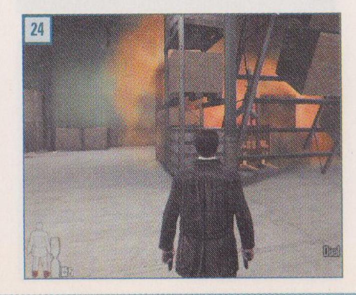


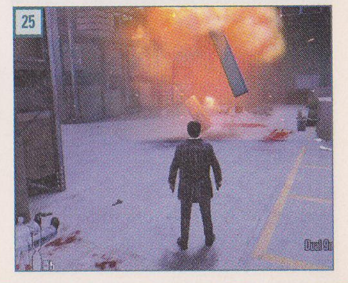






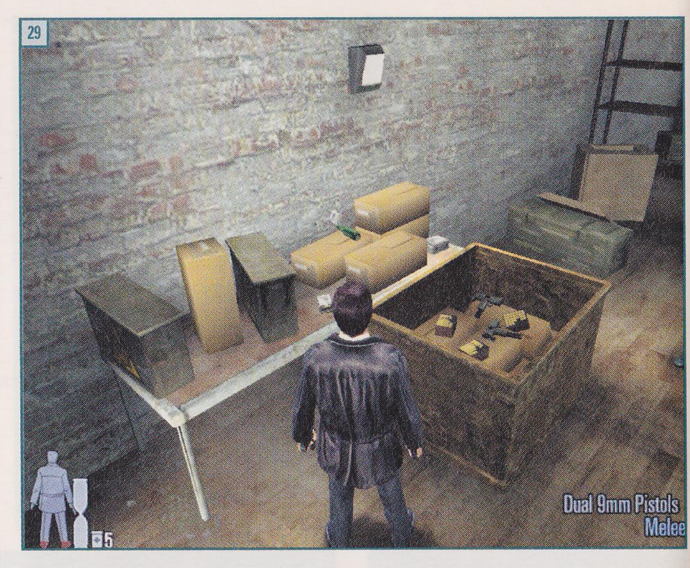
le coffre et l'armoire sur la droite pour récupérer des munitions et un Painkiller (photo 18). Allez au fond de la pièce et tuez les deux bandits. Prenez le shotgun, le Painkiller et les munitions (photo 19) près du bureau, puis tuez les deux voyous qui viennent d'apparaître dans la pièce voisine. Retournez dans le couloir et franchissez la porte du fond maintenant ouverte (photo 20). Liquidez les trois nettoyeurs, puis fouillez les armoires pour faire le plein de munitions et de santé (photo 21). Prenez la sortie et allez au bout de la passerelle. Ouvrez ensuite la porte du fond pour vous retrouver sur une passerelle. Baissez-vous et tuez les deux malfrats en contrebas (photo 22). Revenez dans la pièce précédente et appelez l'ascenseur. Une fois en bas, retournez dans l'entrepôt, puis tournez à droite. Tuez les cinq bandits dans les environs (photo 23). Allez ensuite dans la nouvelle salle en faisant attention aux étagères qui vous tombent dessus (photo 24). Tuez les deux bandits qui restent et prenez la sortie au fond de la salle. Vous pouvez tirer dans les réservoirs d'essence disposés autour des piliers, juste pour apprécier le moteur physique (photo 25).



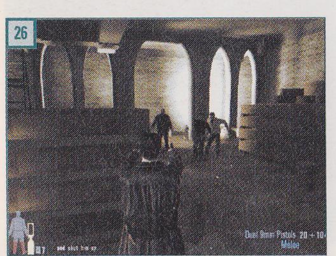


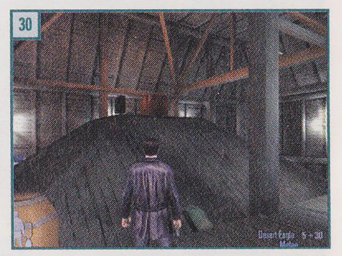
CHAPITRE 2

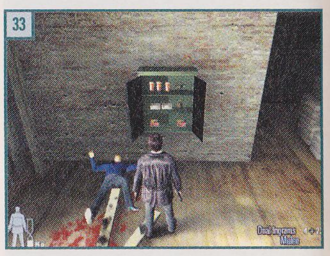
Empruntez les escaliers sur la gauche et montez tout en haut. Tuez les trois voyous (photo 26), puis prenez à droite. Utilisez le répondeur dans le bureau (photo 27), puis revenez sur vos pas et montez l'escalier en face. Tuez le gars dans les marches et entrez dans la pièce. Ne tuez pas Mike le cowboy, il peut vous aider comme allié (photo 28). Montez les escaliers et tuez les trois lascars en haut. Ramassez ensuite tout ce que vous pouvez en munitions (photo 29) avant d'avancer dans le couloir au fond de la pièce. Montez les escaliers, puis entrez dans la grande pièce (photo 30). Tuez tout le monde, puis descendez dans la salle du bas. Prenez des Painkillers dans l'armoire (photo 31) avant d'entrer dans la pièce suivante. Descendez la passerelle en tuant le maximum de méchants, puis ouvrez la porte dans l'escalier (photo 32). Ouvrez l'autre porte et tuez tous les gangsters présents. Ouvrez l'armoire au mur pour vous recharger en munitions (photo 33), puis ouvrez la porte à droite. Tuez les malfrats en contrebas dans la salle (photo 34). Prenez le fusil à pompe et ses munitions sur la table si vous en avez besoin, descendez ensuite par l'échafaudage pour vous retrouver finalement devant une double porte (photo 35). Entrez et tuez tous les bandits que vous voyez. Protégez-vous ensuite des ennemis du niveau supérieur (photo 36) jusqu'à ce que la cinématique se déclenche. Ensuite, tuez les gangsters qui arrivent par la porte. Suivez le passage en passant par cette même porte pour parvenir à la fin du niveau.

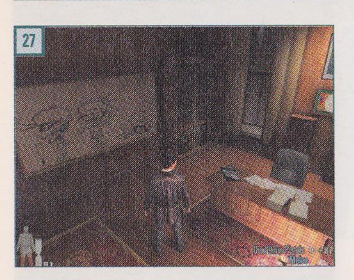


29

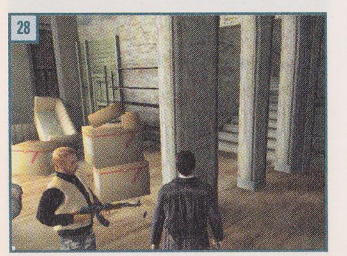

26

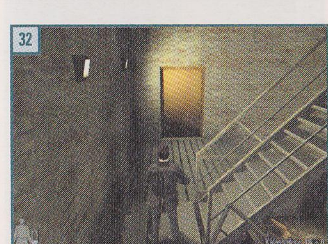

30

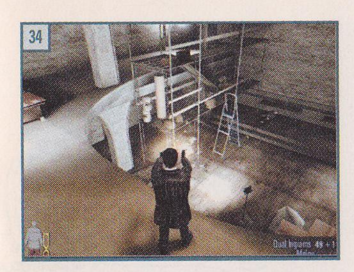

33

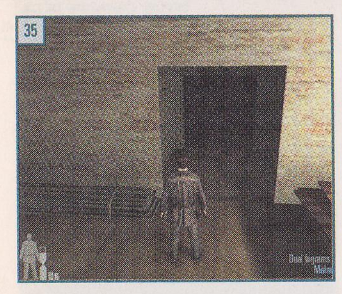

27

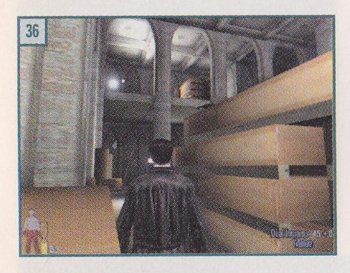

31


28


32





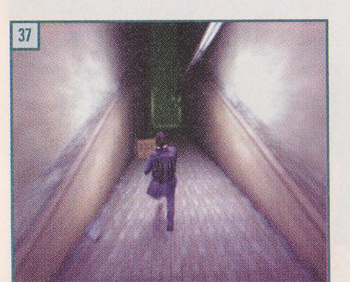


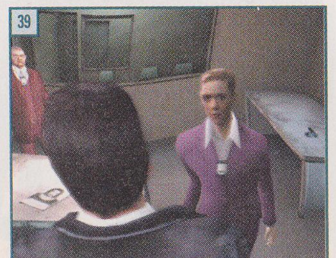




CHAPITRE 3

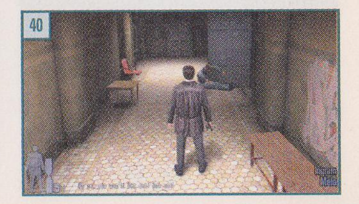
Rendez-vous à la porte d'entrée, puis sortez dans le couloir. Frayez-vous un chemin vers des escaliers (photo 37) et ouvrez la porte tout en bas. Attendez que Mona apparaisse, puis répondez au téléphone posé sur la table du fond (photo 38). Fuyez dans l'allée à l'opposé des policiers, puis prenez le pistolet sur la table (photo 39) et tirez sur les deux flics pour vous réveiller.

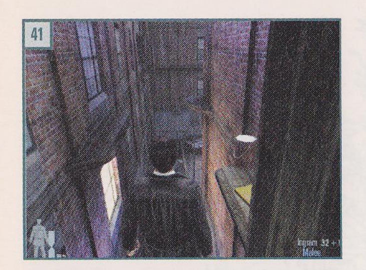




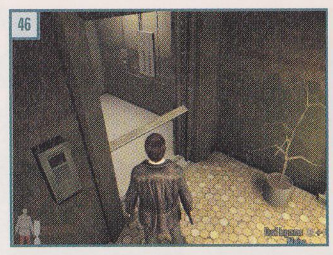
CHAPITRE 4

Utilisez le téléphone pour appeler vos collègues. Prenez le Painkiller près du lit, puis sortez dans le couloir de votre immeuble. Dirigez-vous vers l'appartement A305 (photo 40) et entrez chez la



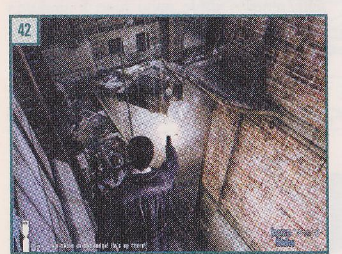


41

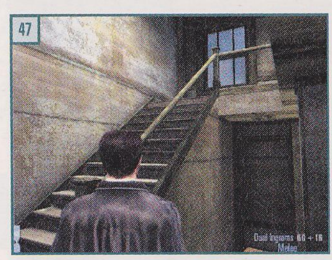


46



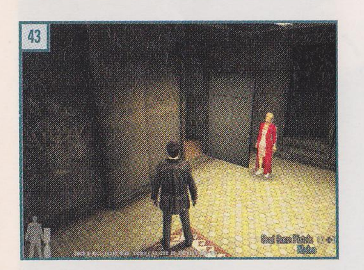


42

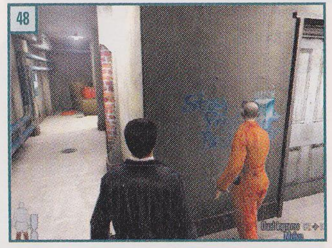


47

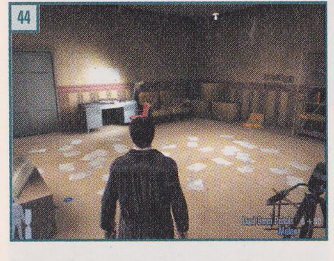
voisine bien armée. Prenez le Painkiller dans l'une des armoires, puis retournez dans le couloir et sortez par la fenêtre (photo 41). Sautez de corniche en corniche, tuez les gangsters en contrebas (photo 42), puis entrez dans l'appartement par la fenêtre. Allez dans la pièce suivante, puis sortez par la fenêtre. Entrez dans le nouveau bâtiment et avancez dans le couloir. Tuez les trois malfrats, rendez-vous ensuite à l'appartement B301 (photo 43). Frayez-vous un chemin vers la chambre, puis sortez par la fenêtre. Sautez sur l'échafaudage sur la gauche et montez tout en haut. Entrez dans le repère du sniper (photo 44). Utilisez la caméra de sur-



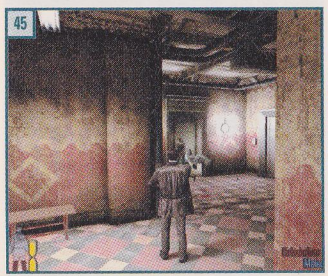
43



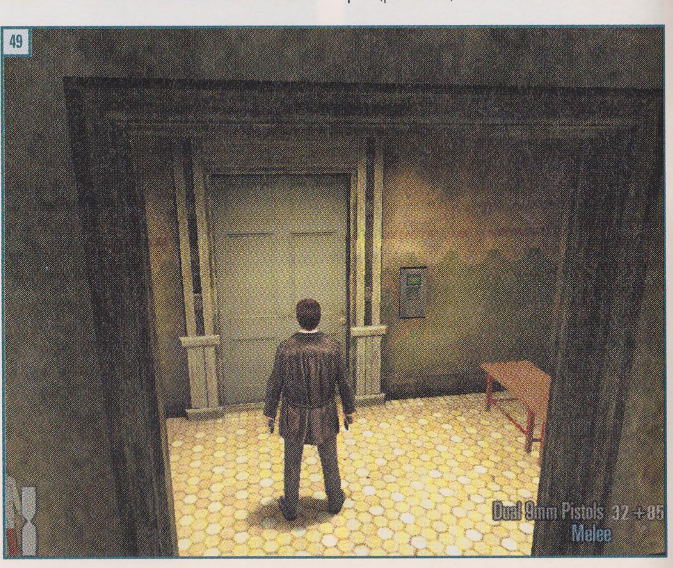
48



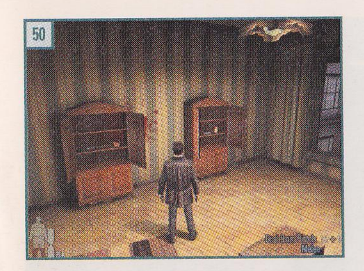
44

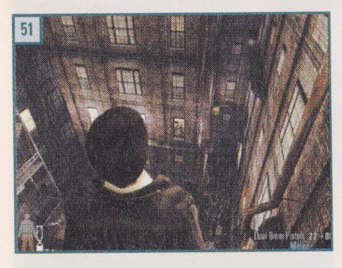


45

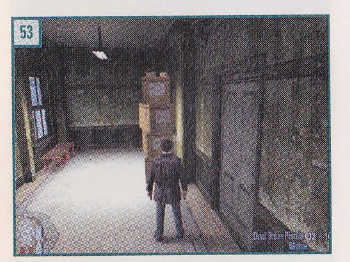


49







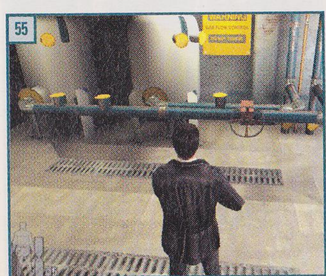


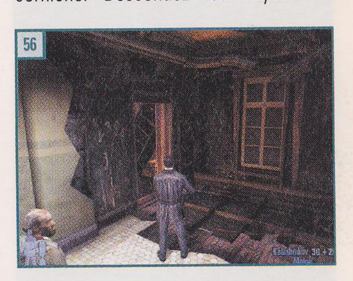
veillance, puis le magnétophone près de la porte. Sortez par la porte d'entrée et tuez les deux gars qui débarquent. Allez ensuite au bout du couloir et tuez les malfrats qui arrivent (photo 45). Montez jusqu'au septième étage pour vous retrouver face à une porte munie d'un code. Prenez l'ascenseur à gauche (photo 46) pour descendre tout en bas. Tuez les voyous qui se pointent, puis montez l'escalier en face (photo 47) pour récupérer des munitions stockées au troisième étage. Redescendez et suivez le panneau Basement. Descendez les marches, prenez les Painkillers et parlez à l'employé (photo 48) pour récupérer le code. Remontez tout en haut, tuez les deux voyous sur votre chemin, reprenez l'ascenseur et ouvrez la porte avec le code (photo 49). Éliminez les trois malfrats qui sortent d'un appartement. Prenez les Painkillers dans le placard et dans la salle de bain à gauche, puis allez dans la cuisine. Tuez le voyou et dévalisez les munitions dans les placards de la maison (photo 50). Sortez par la fenêtre et suivez la corniche jusqu'au bout. Descendez sur la corniche du dessous et tuez le gangster à la fenêtre qui vous tire dessus (photo 51). Descendez encore d'une corniche et pénétrez dans l'appartement par la fenêtre. Saisissez-vous des Painkillers déposés dans l'appartement (photo 52), puis sortez par la porte d'entrée.

CHAPITRE 5

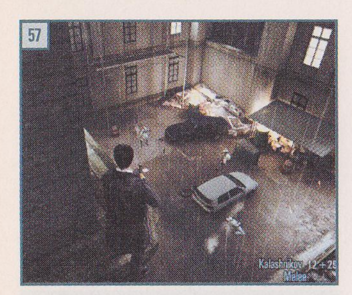
Avancez dans le couloir et prenez la porte en face. Tuez les voyous dans les escaliers, puis montez tout en haut. Poussez les caisses (photo 53) pour récupérer des munitions. Descendez ensuite tout en bas. Ouvrez la porte au troisième étage pour rencontrer un allié, puis descendez dans le hall d'entrée pour vous faire un autre allié (photo 54). Allez au bout du couloir et tuez les trois bandits qui déboulent. Descendez ensuite à la cave. Prenez les munitions et les Painkillers dans les armoires, puis actionnez la valve (photo 55) pour éteindre le feu à l'entrée de votre appartement. Retournez sur vos pas, éliminez les trois bandits près de l'ascenseur. Prenez ensuite les escaliers jusqu'à l'appartement numéro A303 (photo 56). Entrez et prenez les Painkillers dans la salle de bain. Dirigez-vous ensuite vers les fenêtres et sautez sur la corniche. Descendez les voyous en

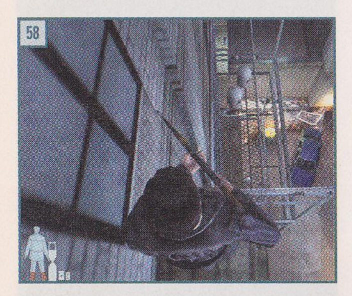














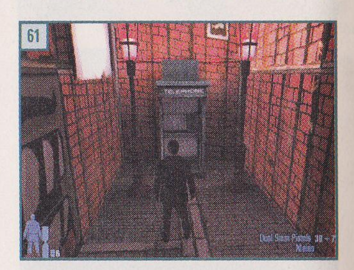
contrebas (photo 57). Montez tout en haut, puis longez la corniche sur la droite. Sautez derrière le tuyau, puis au-dessus du trou et faites un saut en avant au ralenti pour arriver au bout de la corniche (photo 58). Prenez toutes les munitions et revenez sur vos pas. Sautez sur la corniche au bout pour vous retrouver au-dessus d'un nouvel échafaudage. Sautez dessus en alternant les plates-formes qui s'écroulent sous votre poids. Une fois tout en bas, tuez les gangsters à l'arrière du camion jusqu'au dernier (photo 59).

CHAPITRE 6

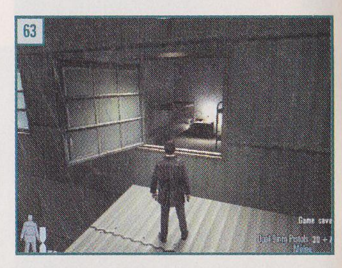
Prenez le Painkiller dans le bureau à droite, puis poursuivez votre route à travers les décors d'une vieille série télévisée (photo 60). Répondez au téléphone dans la cabine, puis empruntez l'élévateur pour descendre d'un niveau. Avancez tout droit dans ce niveau jusqu'à trouver un autre élévateur qui vous emmène à un autre endroit. Répondez au téléphone au bout du couloir (photo 61) pour ouvrir un passage. Un peu plus loin, vous trouvez une salle où vous pouvez tester le moteur physique du jeu (photo 62). Ressortez et prenez les escaliers pour monter sur la passerelle. Une fois dehors, sautez sur le toit et entrez dans l'appartement de Mona par la fenêtre (photo 63). Prenez les Painkillers et les munitions, puis dirigez-vous vers la salle de bain.

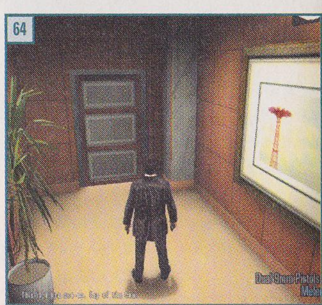
CHAPITRE 7

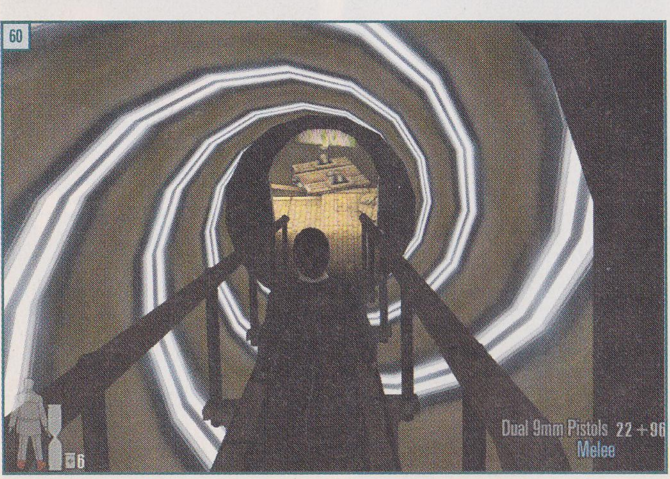
Traversez le hall et tuez les deux malfrats en planque dans un coin. Revenez sur vos

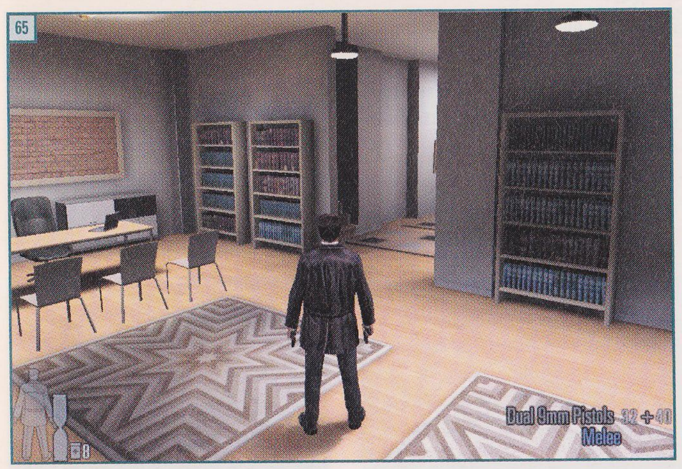




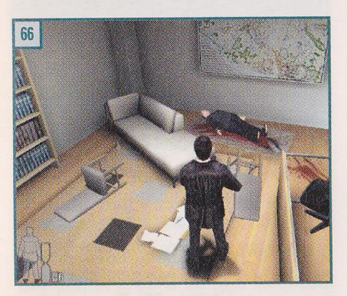


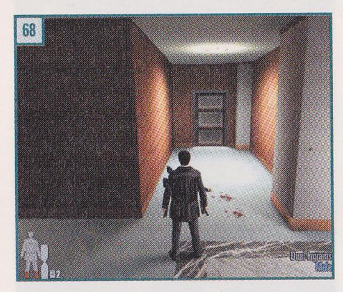


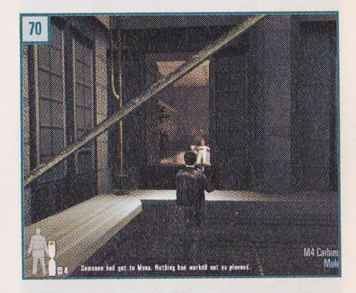




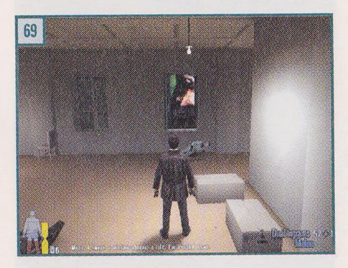


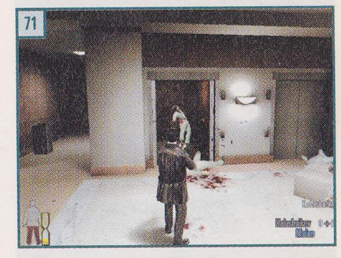










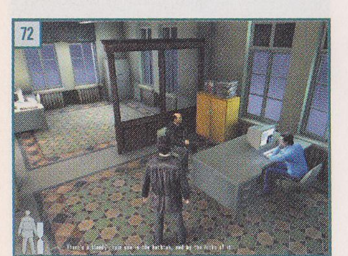


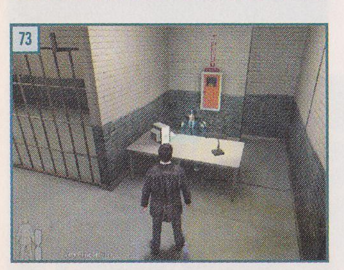
pas et ouvrez la porte près du grand tableau (photo 64). Liquidez les deux voyous et visitez l'appartement. Sortez ensuite dehors et allez sur l'autre balcon. Entrez dans le nouvel appartement (photo 65) et montez à l'étage. Éliminez les cinq voyous, puis prenez les Painkillers dans la salle de bain. Après avoir découvert le corps dans l'appartement (photo 66), tuez les gangsters qui arrivent par la porte et avancez dans le couloir. Descendez l'escalier dans la pièce suivante et liquidez les trois malfrats près du piano. Sortez sur le balcon, puis sautez sur celui en contrebas (photo 67). Tuez les deux gars, puis entrez dans l'appartement. Liquidez les nettoyeurs dans la pièce, sortez ensuite dans le hall. Tuez les voyous en face et entrez dans l'appartement sur la gauche (photo 68). Descendez les escaliers, puis prenez la porte à droite pour vous retrouver de nouveau dans un hall. Tuez le gars qui surveille le coin, puis entrez dans l'appartement au fond à droite. Tuez les deux malfrats postés à la fenêtre (photo 69), puis montez sur la nacelle. Actionnez-la et descendez tout en bas de l'échafaudage. Tuez le gars à la fenêtre (photo 70), puis entrez dans l'appartement. Sortez par la porte d'entrée et liquidez les gangsters dans les deux parties du hall. Kaufman arrive ensuite avec ses hommes. Éliminez tout le monde (photo 71) et actionnez l'ascenseur pour descendre.

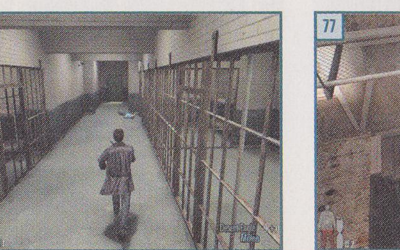
Acte II : Une seule alternative

PROLOGUE

Écoutez la discussion entre un policier et un civil « innocent » (photo 72), puis utilisez l'ordinateur sur votre bureau. Allez ensuite dans la salle de confrontation des témoins (Lineup). Écoutez la conversation, puis sortez. Descendez au niveau de la prison (lockup) en actionnant deux fois le buzzer pour passer les portes (photo 73). Allez parler à Mona dans sa cellule, puis utilisez le téléphone sur l'un des bureaux. Prenez l'arme et les munitions dans le placard et retournez à l'endroit où se situent des cellules. Tuez les trois malfrats, empruntez ensuite la porte du fond (photo 74) pour arriver au parking. Éliminez tous les voyous qui arrivent par camionnette et allez à la sortie du parking.

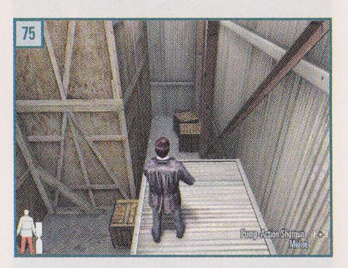


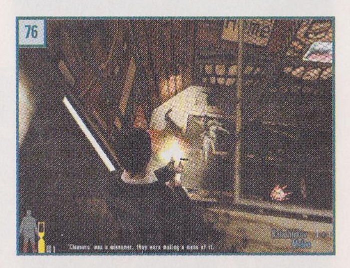


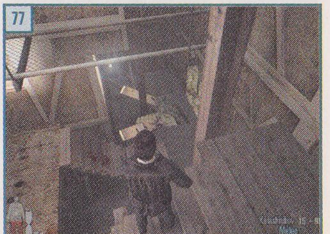


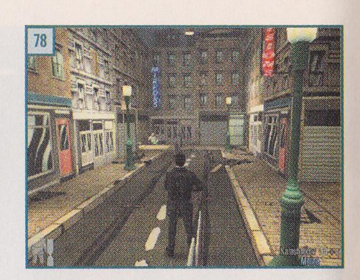
CHAPITRE 1

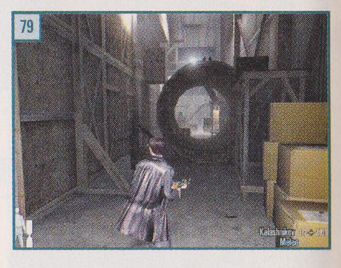
Tuez les deux gangsters à travers le grillage, puis allez au bout de la salle derrière les caisses (photo 75). Récupérez les munitions pour Kalashnikov, tuez ensuite les deux voyous en haut des marches. Collectez les Painkillers au 1er étage, puis les cocktails Molotov tout en haut. Ouvrez la porte et liquidez les malfrats en contrebas (photo 76). Avancez le long de la corniche, puis allez dans la pièce suivante. Actionnez le levier pour surprendre les ennemis en contrebas et prenez la porte du fond. Tuez tous les malfrats dans la pièce, puis descendez les marches (photo 77) pour vous retrouver au niveau du sol. Ramassez les munitions des ennemis tués précédemment, puis allez au bout du couloir derrière les décors. Ouvrez la porte pour vous retrouver dans un nouveau décor (photo 78). Éliminez les voyous et avancez dans le passage avec l'aide de Mona. Vous arrivez assez vite dans un garage avec un gros tuyau central (photo 79). Tuez les gangsters dans le coin, puis allez dans le fond de la salle pour sortir dans la rue.







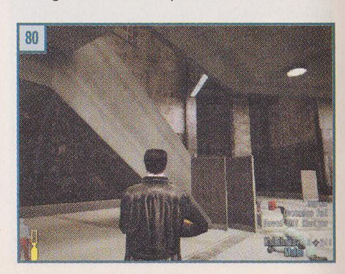


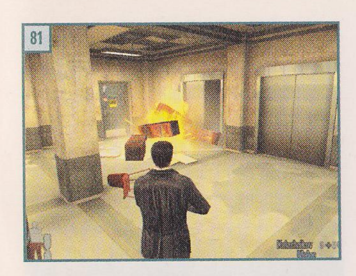




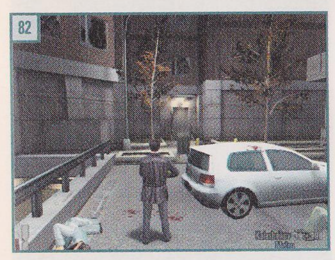
CHAPITRE 2

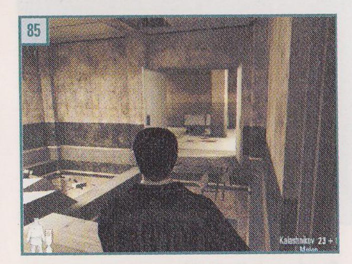
Sortez du parking et tuez les deux malfrats dans la pièce du fond. Montez l'escalier pour vous retrouver assez rapidement dans un hall d'entrée (photo 80). Tuez les deux gangsters, puis montez à l'étage au-dessus par l'escalier méca-

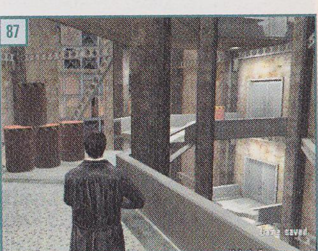




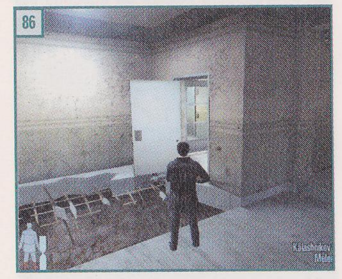


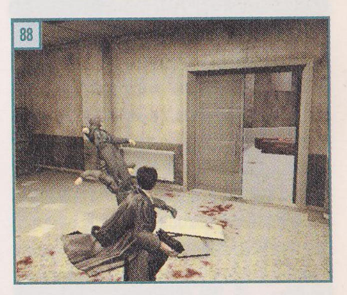


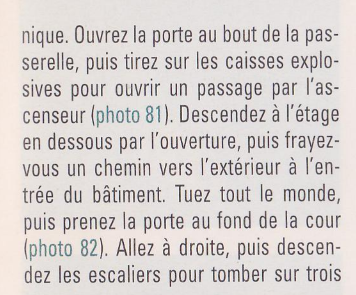




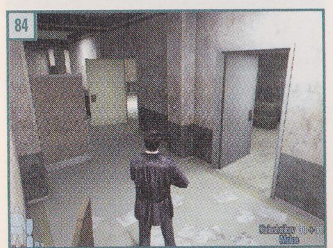
nique. Ouvrez la porte au bout de la passerelle, puis tirez sur les caisses explosives pour ouvrir un passage par l'ascenseur (photo 81). Descendez à l'étage en dessous par l'ouverture, puis frayez-vous un chemin vers l'extérieur à l'entrée du bâtiment. Tuez tout le monde, puis prenez la porte au fond de la cour (photo 82). Allez à droite, puis descendez les escaliers pour tomber sur trois





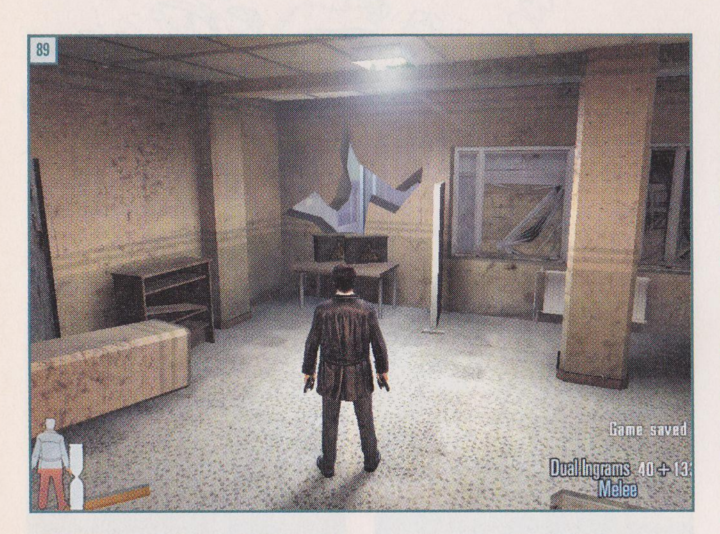






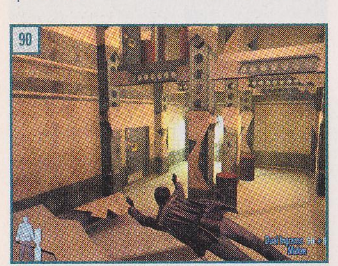


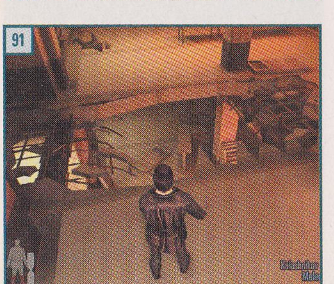
ennemis qui viennent à votre rencontre. Revenez ensuite sur vos pas et prenez la porte en face quand vous entrez dans le bâtiment (photo 83). Ouvrez la double porte pour vous retrouver dans des couloirs. Tuez tout le monde et prenez les Painkillers et les cocktails Molotov dans une des pièces (photo 84). Sortez dans le couloir et allez dans la pièce en face pour ramasser d'autres Painkillers près de la télé. Ouvrez ensuite la double porte au fond du couloir et montez l'escalier sur la gauche. Montez tout en haut jusqu'à trouver un ennemi devant un trou dans le plancher (photo 85). Enjambez le trou et tuez les autres voyous dans le couloir de gauche. Continuez votre chemin en éliminant tous les ennemis qui apparaissent pour finalement parvenir dans une grande salle. Liquidez les cinq voyous et sautez au-dessus du trou (photo 86) pour continuer votre route. Rechargez-vous en munitions dans la pièce suivante, puis gravissez les escaliers. Vous allez déboucher sur une passerelle avec des bidons inflammables (photo 87) quelques étages au-dessus du hall d'entrée. Tuez les ennemis tout en bas, puis continuez votre route. Grimpez sur les caisses dans l'ascenseur, puis prenez les munitions dans la caisse à l'étage au-dessus. Traversez la passerelle et gravissez tous les escaliers possibles en tuant les tas d'ennemis que vous croisez (photo 88). Vous arrivez finalement dans une pièce remplie de cadavres.



CHAPITRE 3

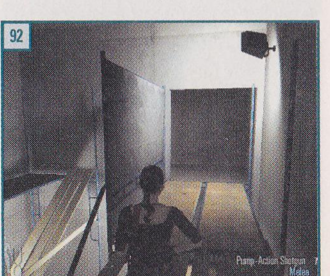
Frayez-vous un chemin dans l'immeuble en feu. Tirez sur les munitions près d'un mur (photo 89) pour débloquer un passage. Marchez sur les poutres pour rejoindre une autre pièce, puis continuez votre course dans les couloirs. Tuez tous les gangsters qui vous barrent le passage (photo 90) et continuez d'avancer. Vers la fin, descendez à l'étage en dessous par un trou dans le plancher deux fois de suite (photo 91). Continuez à courir à travers les flammes quand tout s'écroule pour finalement sauter par la fenêtre.





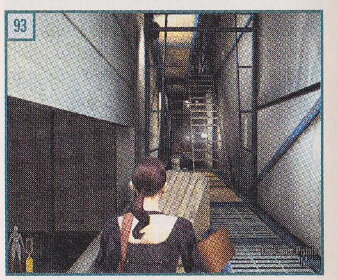
CHAPITRE 4

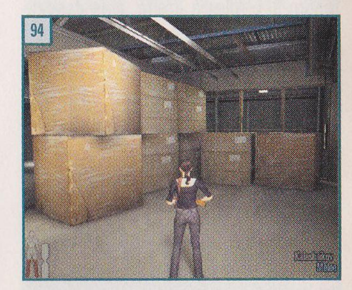
Vous dirigez maintenant Mona et son Dragunov. Prenez la sortie par la gauche, puis montez le plus haut possible en tuant tous les voyous du coin (photo 92). Descendez, en empruntant la nacelle, d'un étage et poursuivez votre route pour arriver dans une grande salle. Tuez tout le monde, puis ramassez les Painkillers sur les caisses pour vous soigner. Prenez la sortie sur la droite (photo 93), puis montez de deux étages via les escaliers. Liquidez tout le monde dans la grande salle. Utilisez les Painkillers dans la trousse de soins, puis continuez votre chemin. Montez sur les gros cartons (photo 94) dans la grande salle suivante pour récupérer des munitions et un Painkiller sur une plate-forme. Redescendez sur le sol et poursuivez votre route. Tuez tous les ennemis dans la salle, puis sautez dans le passage au centre pour continuer (photo 95).

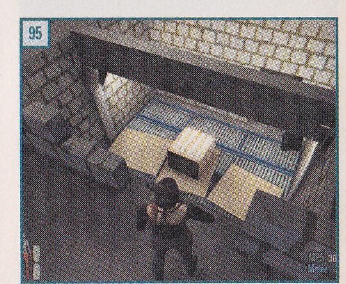


CHAPITRE 5

Avancez dans la grande salle jusqu'à trouver un trou surplombé d'une passerelle et d'une planche (photo 96). Sautez sur la passerelle et prenez les Pain-

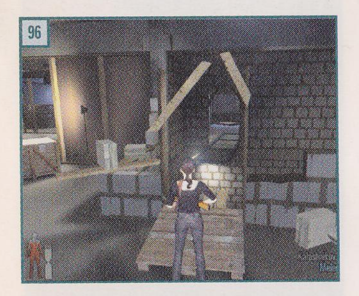


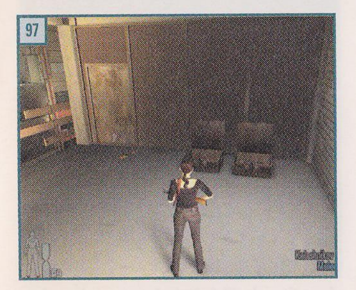


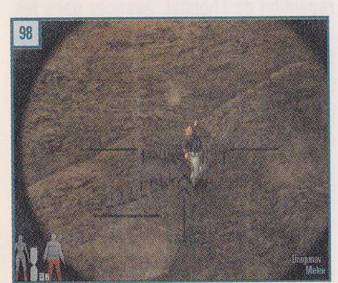


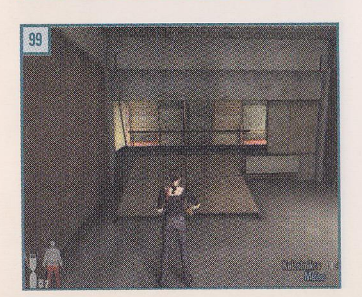
killers. Revenez dans la grande salle et ramassez les autres Painkillers dans le fond. Tuez tous les ennemis dans la pièce suivante et continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver en extérieur (photo 97). Rechargez-vous en munitions, puis aidez Max Payne en tuant les ennemis qui apparaissent. Couvrez-le en utilisant le Dragunov (photo 98) sur tous les gangsters en contrebas. Revenez sur vos pas quand des ennemis sont cachés pour trouver un autre point d'observation (photo 99). Tuez les ennemis maintenant visibles, puis retournez au début du niveau. Éliminez les voyous dans la grande salle, puis empruntez le nouveau passage ouvert (photo 100). Prenez les Painkillers, allez ensuite tout au fond de la salle. Tuez les gangsters sur la passerelle, puis finissez d'aider Max Payne en contrebas. Entrez dans le bâtiment, puis sautez dans le trou pour passer au niveau suivant (photo 101).

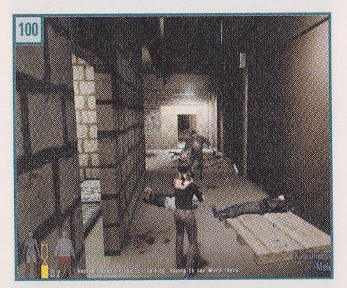








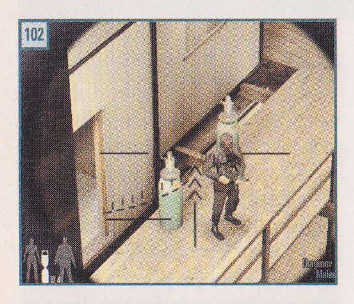


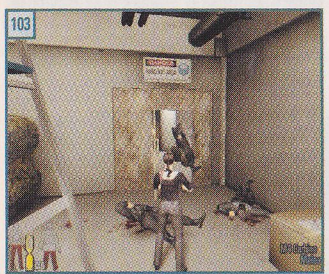


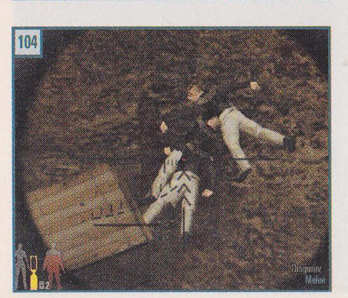


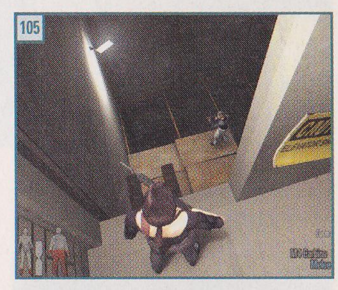
CHAPITRE 6

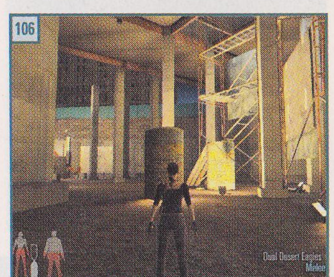
Rendez-vous sur la passerelle en face, puis tuez les bandits en contrebas, postés près des bouteilles de gaz (photo 102). Couvrez Max Payne jusqu'à ce qu'il suggère que vous vous placiez de l'autre côté du chantier. Allez dans la pièce derrière vous et tuez les ennemis (photo 103) qui se déversent par une porte maintenant ouverte. Continuez d'avancer dans les grandes salles jusqu'à trouver une passerelle d'où vous pouvez aider Max Payne. Tuez les ennemis juste en dessous de vous (photo 104), puis au-dessus de vous quand Max Payne trouve enfin une sortie. Montez sur la passerelle et pénétrez dans la grande salle. Liquidez l'ennemi qui ouvre une porte, puis entrez dans la nouvelle pièce. Tuez les ennemis en contrebas (photo 105), descendez et avancez dans les couloirs. Prenez les Painkillers après avoir tué tout le monde dans la grande pièce. Descendez les échafaudages, puis les marches en liquidant tous les malfrats pour vous retrouver tout en bas au niveau du sol. Traversez le chantier (photo 106), prenez les Painkillers, puis utilisez le monte-charge.


102


103


104

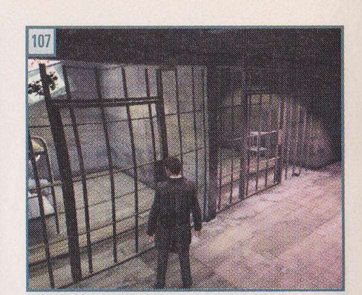

105

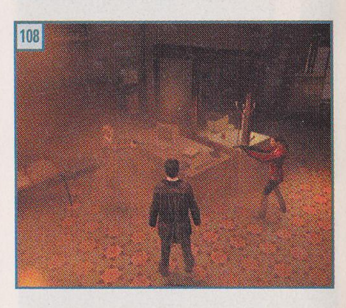

106

Acte III : La fin du rêve américain

PROLOGUE

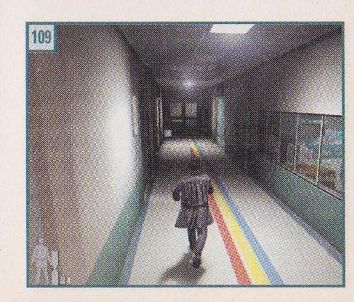
Poursuivez Mona dans l'hôpital, puis dans la prison du commissariat (photo 107). Avancez dans les couloirs jusqu'à trouver votre supérieur blessé. Écoutez-le, puis continuez votre route. Vous arrivez dans le bureau du commissariat avec Mona Sax et Winterson (photo 108). Écoutez la discussion jusqu'au bout pour vous réveiller.


107


108

CHAPITRE 1

Ramassez les Painkillers, puis sortez par la porte. Prenez rapidement la double porte sur la gauche et montez les escaliers. Vous allez vous retrouver à la réception de l'hôpital. Avancez dans les couloirs (photo 109), puis prenez une des portes à gauche puis la double porte en face. Allez à gauche dans le couloir, puis passez par la double porte. Vous arrivez dans des bureaux (photo 110). Restez caché des ennemis jusqu'à l'apparition d'un garde. Saisissez son arme et tuez les gangsters qui vous pourchassent depuis le début du niveau. Sortez dans le couloir et collectez les armes et munitions dans

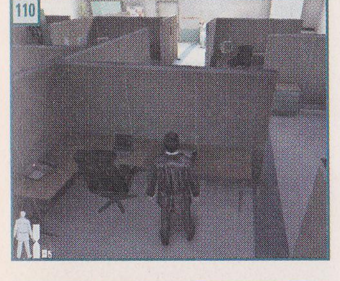

109

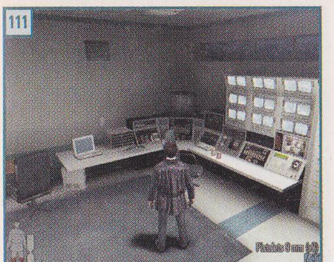
la pièce suivante (photo 111). Ouvrez la porte et éliminez tous les voyous dans la pièce. Prenez les munitions dans les armoires, puis sortez dans le couloir. Continuez d'avancer en tuant tous les malfrats qui croisent votre chemin. Traversez des bureaux pour finalement vous retrouver dans un hall. Prenez la sortie (photo 112), puis descendez les escaliers en liquidant tout le monde. Entrez dans le parking et tuez tous les ennemis. Allez au fond du parking pour sortir.

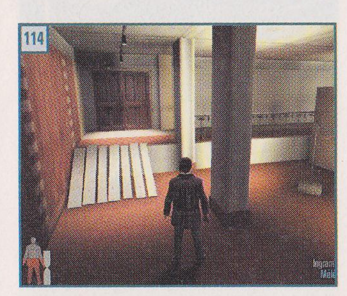


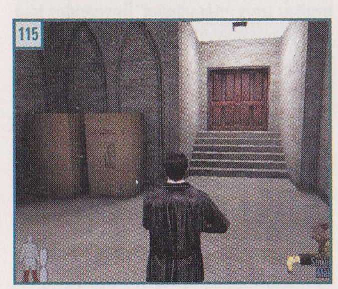
CHAPITRE 2

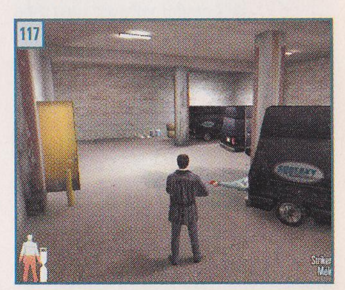
Vous revoyez Mike le cowboy à ce niveau s'il n'est pas mort à l'acte I. Tuez les malfrats à l'entrée, puis prenez la porte à droite. Ramassez toutes les munitions contenues dans cette pièce (photo 113) et continuez votre chemin. Passez par la double porte la plus à droite pour vous rendre dans la cuisine. Liquidez les gangsters, prenez les Painkillers, puis ouvrez l'autre porte pour déboucher dans un salon privé. Éliminez tout le monde, puis montez à l'étage pour vous retrouver face à deux doubles portes (photo 114). Avancez en tuant tous les voyous rassemblés dans la salle. Munissez-vous des armes et munitions au fond de la salle. Allez ensuite sur la droite et montez les escaliers. Tuez le garde, puis franchissez la double porte (photo 115). Liquidez les deux ennemis, puis empruntez la porte de gauche pour vous retrouver dans un grenier. Prenez les Painkillers et munitions, puis continuez votre chemin. Tirez sur le mannequin entouré d'explosifs (photo 116) pour faire un trou dans le mur, puis tuez les ennemis dans le coin. Traversez la passerelle, puis descendez tout en bas. Liquidez tous les malfrats tout en poursuivant votre route. Vous allez finalement arriver dans un parking (photo 117). Ramassez les Painkillers, puis montez l'escalier derrière la double porte. Tuez tous les ennemis et prenez les missions dans un coin de la pièce. Rendez-vous dans le premier bureau pour finir la mission (photo 118).

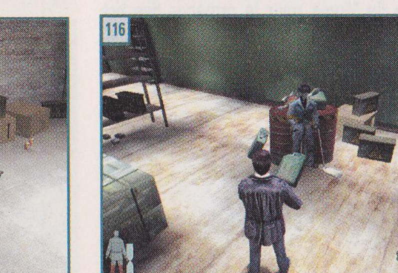

110

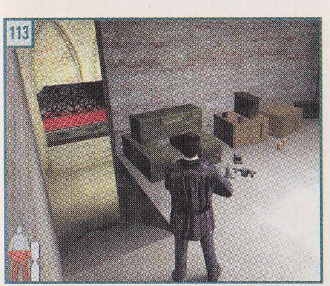

111

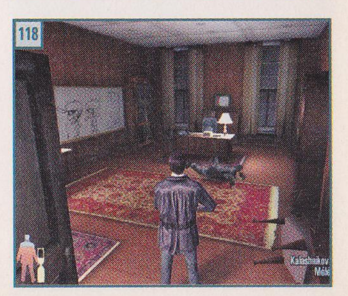

114


115


117

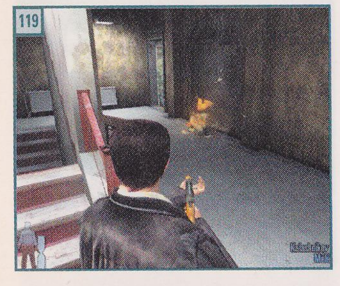

112

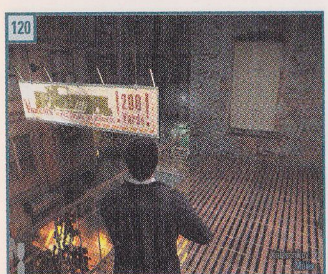

113

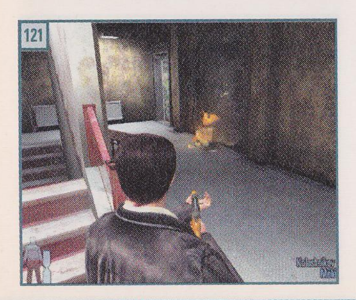

116 / 118

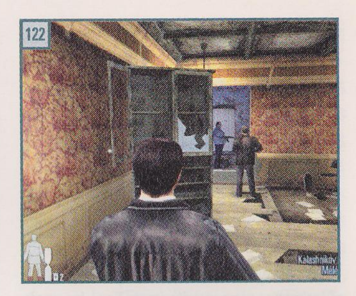
CHAPITRE 3

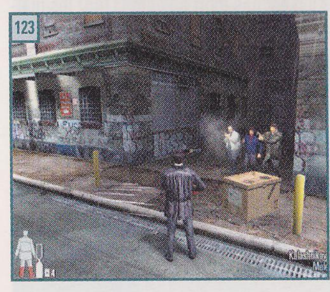
Tuez les deux malfrats qui arrivent, puis montez les escaliers tout en haut. Tirez sur le bidon d'essence pour faire un trou dans le mur (photo 119). Frayez-vous un chemin dans l'appartement jusqu'à une passerelle à l'extérieur (photo 120). Liquidez les membres des deux gangs adverses, puis montez tout en haut pour vous recharger en vie et en munitions. Redescendez de deux étages et avancez dans le couloir. Tuez les survivants de la fusillade (photo 121), puis montez sur les poutres pour entrer dans le bâtiment en face. Tuez les gangsters à tous les étages, puis prenez les munitions et les Painkillers dans la salle de bain tout en haut. Redescendez d'un étage et tuez les deux voyous postés près de la fenêtre (photo 122). Avancez sur les planches pour entrer dans un autre bâtiment. Ouvrez la porte au fond à gauche pour trouver trois coéquipiers. Descendez tout en bas au niveau de la rue et tuez tout le monde. Si vos coéquipiers survivent, ils vous tireront dessus après la bataille (photo 123). Prenez la première porte à droite au fond de la rue, puis tuez les ennemis au bout de la rue.


119


120

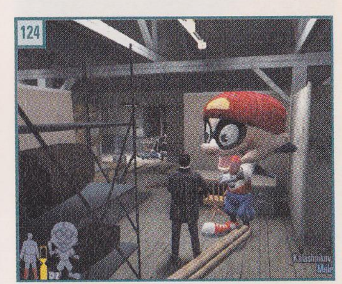

121


122

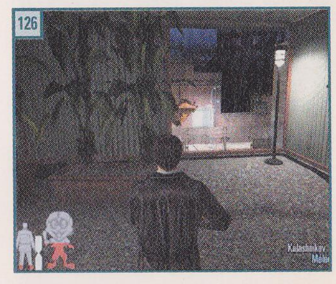

123

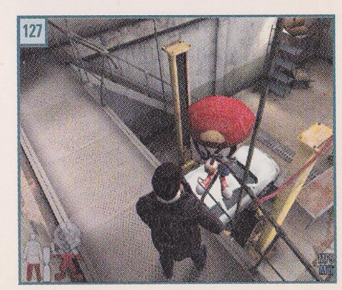
CHAPITRE 4

Dans cette mission, restez toujours à portée de Vinnie pour le protéger des tirs ennemis. Prenez les munitions dans la pièce à côté de la première planque de Vinnie. Surveillez ensuite la fenêtre et la double porte à la deuxième planque (photo 124). Quand Vinnie emprunte l'ascenseur, prenez les Painkillers dans l'armoire, puis tirez sur les malfrats qui arrivent jusqu'à ce que l'ascenseur monte (photo 125). Dans l'appartement de Vinnie, tuez les ennemis présents, puis tirez sur une des pièces de sa collection pour entendre son monologue. Écoutez ensuite son répondeur, puis prenez l'air sur le balcon. Tuez tous les ennemis en contrebas (photo 126) jusqu'à ce que Vinnie sorte dans la cour. Protégez-le jus-


124


125


126


127

qu'à ce qu'il atteigne le garage, puis actionnez le pont élévateur en haut des escaliers (photo 127). Accompagnez Vinnie jusqu'à son camion au fond du garage pour finir la mission.

CHAPITRE 5

Avancez entre les flammes et descendez l'escalier sur la gauche. Sautez dans le trou au plancher pour continuer (photo 128). Poursuivez votre route jusqu'à une grande salle avec une grosse poutre au milieu. Montez dessus (photo 129), sautez sur le toit à côté, sautez ensuite au sol pour continuer votre route. Prenez les Painkillers, puis tirez sur les détecteurs au-dessus des flammes (photo 130) pour créer un passage. Ouvrez la porte au fond à gauche et actionnez l'interrupteur dans la dernière pièce. Revenez sur vos pas et passez entre les générateurs (photo 131). Montez les escaliers pour continuer vos recherches. Après les bouts de costume de Vinnie, montez sur la passerelle pour trouver Max Payne (photo 132).

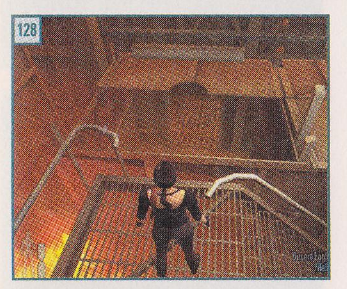
CHAPITRE 6

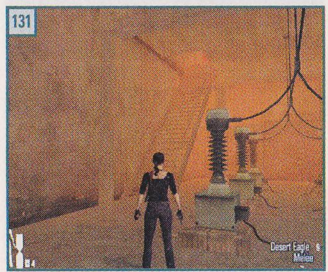
Allez dans la pièce suivante pour voir un cadavre. Assistez à la mort de Bravura, puis rendez-vous dans la salle de confrontation de témoins. Poursuivez votre double dans les couloirs pour déboucher dans une pièce avec une effigie de Captain BaseballBat Boy (photo 133). Regardez la télévision pour suivre la mort de Vinnie, puis poursuivez votre route. Assistez à la rencontre récente entre Mona et Vladimir sur la télévision, puis prenez la porte de gauche, celle de droite, puis la porte de gauche et enfin, la porte en face. Allez au bout du couloir pour vous réveiller (photo 134).

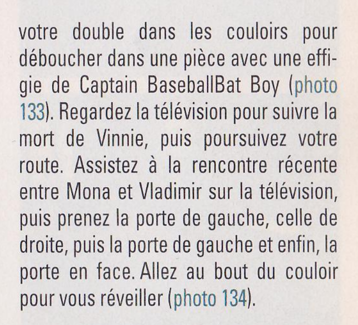
CHAPITRE 7

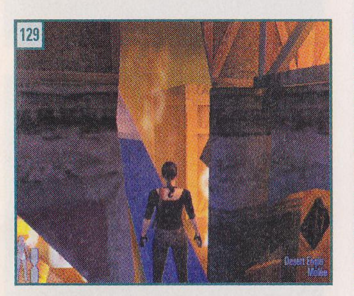
Liquidez tout le monde dans la cour, puis entrez dans le manoir par la porte ouverte. Placez-vous contre la porte quand les dalles tombent du plafond (photo 135). Continuez votre chemin en tuant tous les ennemis jusqu'à une cour intérieure. Attendez que les rideaux de

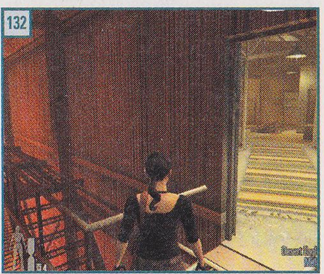


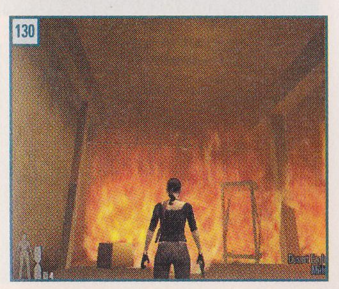

128

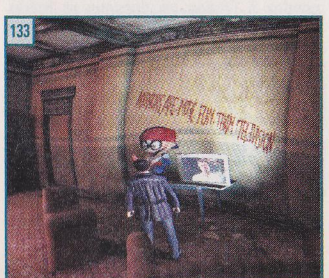

131

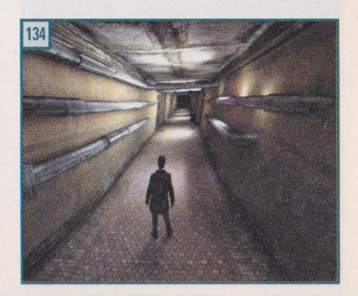

129


132

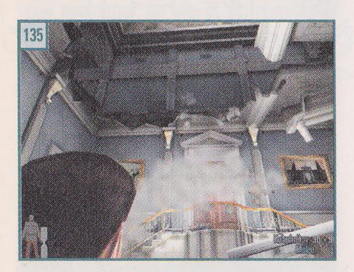

130

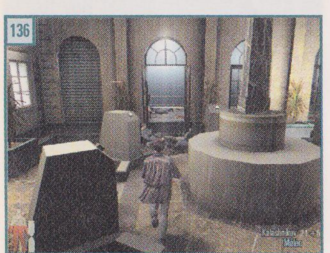

133


134



fer s'ouvrent pour tuer la deuxième vague de bandits (photo 136). Prenez les Painkillers dans l'armoire dans la pièce avec la télévision. Dans la pièce suivante, tuez les gangsters en hauteur jusqu'au dernier. Avancez ensuite dans le couloir (photo 137), puis montez les escaliers dès que possible en liquidant tous les ennemis présents. Prenez les Painkillers dans les armoires (photo 138) et allez dans les autres pièces. Une fois sur la passerelle, descendez l'escalier pour vous retrouver dans la cour. Liquidez tout le monde, puis prenez les armes et les Painkillers près de la porte (photo 139). Remontez l'escalier et prenez la porte de gauche. Continuez d'avancer jusqu'à arriver dans une cour. Tuez les deux voyous (photo 140) et rejoignez Mona.

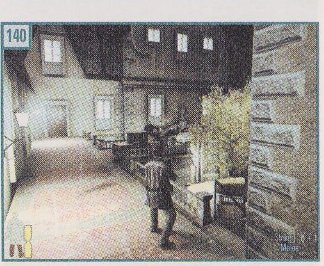










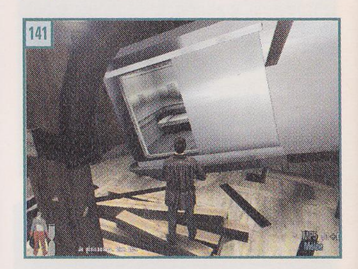




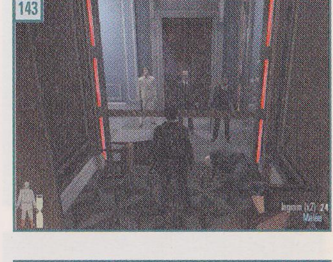
CHAPITRE 8

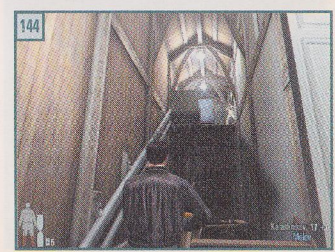


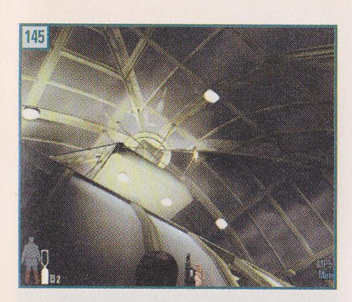
Avancez dans la cave en tuant les deux premiers gangsters. Allez ensuite rapidement dans la pièce de sécurité (photo 141) jusqu'à l'explosion de la bombe. Prenez les Painkillers dans la pièce, puis ressortez. Une autre bombe va exploser, donc descendez à l'étage en dessous et frayez-vous un chemin tout en haut des marches en tuant tout le monde (photo 142). Avancez dans le couloir et montez les escaliers tout en haut. Vous allez arriver face à Vladimir derrière une vitre (photo 143). Prenez les munitions et les Painkillers dans la pièce suivante, puis écoutez le répondeur. Utilisez l'ascenseur, puis tuez les gangsters dans la pièce. Utilisez le bouton pour appeler la plate-forme tout en évitant les tirs de Vladimir (photo 144). Une fois en haut, pénétrez dans la salle finale. Vous devez tout d'abord tirer avec un fusil précis genre MP5 sur les bouts de métal tenant la nacelle (photo 145). Puis, tirez sur les loquets au-dessus en vous plaçant dans un coin de la pièce pour avoir un meilleur angle (photo 146). Enfin, tuez Vladimir dès que vous le voyez sur le dôme pour finir le jeu (photo 147).

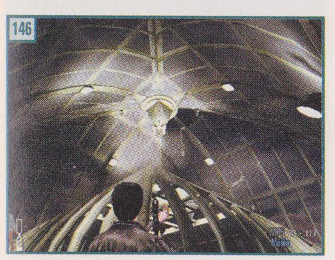


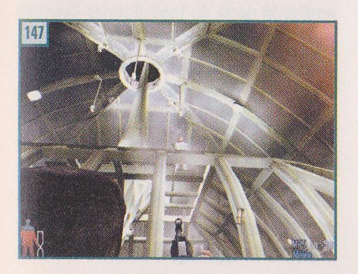












Fin alternative

Si la fin de Max Payne 2 ne vous plaît pas, finissez-le en mode Mort à l'arrivée pour avoir une fin heureuse.

EASTER EGGS

Tout comme Max Payne 1, ce 2e épisode regorge de clins d'œil pas forcément évidents à la première rencontre

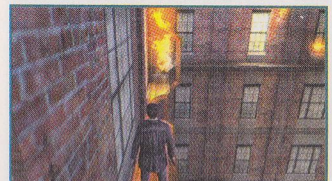
QUEL EST LE PROGRAMME ?

Différentes séries télévisées sont diffusées sur les téléviseurs au cours des missions du jeu. Si vous êtes fan et que vous voulez suivre la trame d'une série particulière, voici la liste des télévisions et des séries programmées :

- Télévision I Prologue : Address Unknown
- Télévision I 1 : Dick Justice
- Télévision I 2 : Captain Baseballbat Boy
- Télévision I 3 : Address Unknown
- Télévisions I 4 : Lords & Ladies, puis Address Unknown
- Télévision I 6 : Lords & Ladies
- Télévision I 7 : Address Unknown
- Télévision II Prologue : Lords & Ladies
- Télévision II 2 : TV News
- Télévision III 1 : Address Unknown, puis Lords & Ladies
- Télévision III 2 : Captain Baseballbat Boy, puis Lords & Ladies
- Télévision III 3 : Dick Justice, puis Max Heat
- Télévision III 4 : Captain Baseballbat Boy
- Télévision III 7 : Lords & Ladies, puis Address Unknown

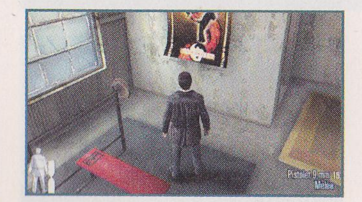
SUPER MARIO BROS

À la fin de l'Acte I, chapitre 4, sur les corniches. Appuyez trois fois sur le M dans le mur. Cela place des flammes pour donner un côté plate-forme à ce passage.



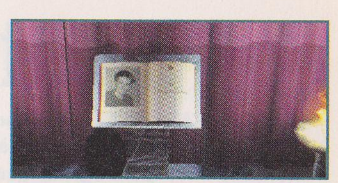
KUNG FU

À la fin de l'Acte I, chapitre 6, dans l'appartement de Mona. Sur un mur, on voit une affiche « The Dragon » de Kenneth Yeung, l'auteur du mod Kung Fu pour Max Payne 1.



UN HOMMAGE

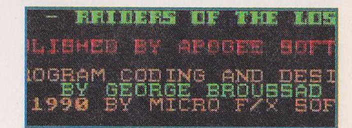
À la fin de l'Acte I, chapitre 7, tout en bas



des échafaudages, on peut longer la fenêtre pour tomber sur une petite pièce en hommage à un certain Miika Forssell, mort en 2003 à l'âge de 20 ans.

BROUSSARD ET MILLER EN SERVICE

Dans le parking du commissariat de police, deux policiers, Sergent Miller et Sergent Broussard, discutent des problèmes de



Broussard pour écrire correctement son nom. George Broussard et Scott Miller sont les deux producteurs chez 3D Realms du jeu Max Payne 2. La discussion dans le parking fait référence au premier jeu de Broussard « Pharaoh's Tomb » dans lequel il a lui-même mal écrit son nom dans les crédits.

WHEN IT'S DONE

Au commissariat de police, un policier aux toilettes sort le célèbre « When it's done », phrase couramment utilisé par 3D Realms quand on leur parle de la sortie de Duke Nukem Forever. Les policiers Broussard et Miller concluent également leur discussion par un « When it's done ».

LE MOT DE LA FIN

Avec la sortie des outils de développement, Max Payne 2 va bénéficier d'ici quelques mois de bons mods comme le premier épisode. Gageons que Remedy Entertainment travaille déjà sur l'histoire d'un 3e épisode pour suivre de nouveau les aventures de Max Payne.

Silent Hill 3

Dirigez Heather dans ce nouvel épisode de Silent Hill. Cette solution a été écrite à partir du mode de difficulté normale avec les énigmes normales. En fin de booklet, vous avez la solution des énigmes dans les trois modes de difficulté.

CONSEILS : Attaquez les monstres avec des armes au corps à corps, ou mieux, fuyez-les. Gardez vos munitions pour les boss de zone car c'est la seule façon de les tuer.



PARC D'ATTRACTIONS LAKESIDE

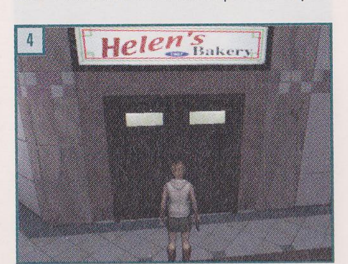
Toute cette partie du jeu est un rêve de Heather. Vous pouvez le quitter en mourant ou en visitant le parc jusqu'aux montagnes russes (photos 1 et 2).

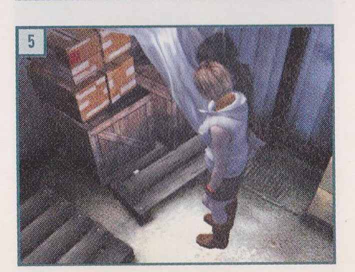


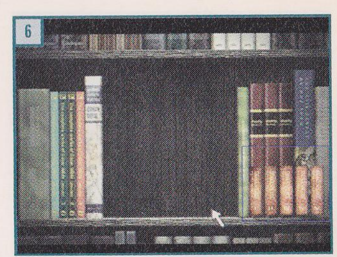
CENTRE COMMERCIAL CENTRAL SQUARE

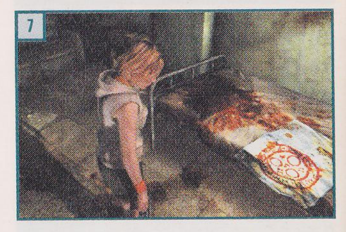
Le miroir des toilettes sert de point de sauvegarde. Sortez par la fenêtre des toilettes, puis prenez la porte au bout de l'allée. Avancez dans les couloirs du centre commercial et entrez dans la boutique éclairée (photo 3). Après la cinématique, prenez les munitions sur le banc, puis sortez par la porte. Prenez le plan du centre commercial sur le mur dans le couloir. Prenez les pinces dans le magasin « Helen's Bakery » au 2e étage (photo 4), puis allez dans la salle de stockage avec un point de sauvegarde. Utilisez les pinces pour récupérer la clé entre les planches (photo 5). Utilisez cette clé pour ouvrir le magasin « My Bestsellers ». Ramassez les livres par terre, puis résolvez l'énigme (photo 6) pour déverrouiller la porte du fond. Prenez l'ascenseur au bout du couloir pour revenir au 1er étage. Vous récupérez une radio.



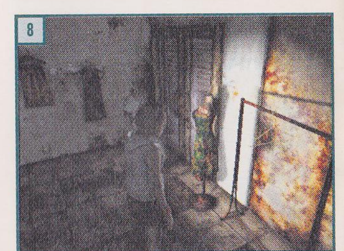






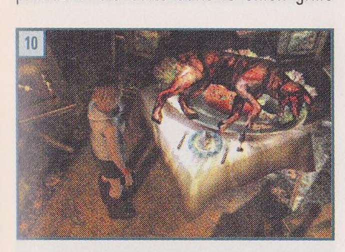


Visitez tout le premier étage du centre commercial. Vous avez une salle de sauvegarde près des toilettes pour hommes au sud-ouest (photo 7). Au nord-ouest, récupérez l'eau de javel dans les toilettes pour femmes et la torche électrique dans une salle de stockage à côté.

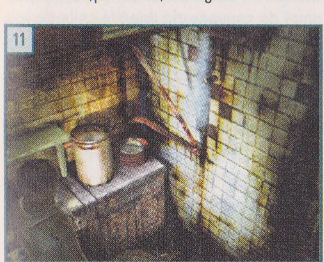


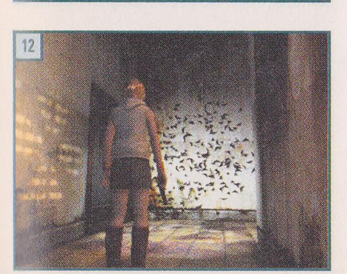


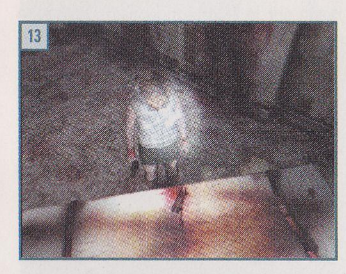
Allez dans la boutique du début et récupérez le gilet pare-balles et le cintre (photo 8). Rendez-vous dans la salle en bas à gauche au nord-ouest du centre commercial. Utilisez le cintre sur l'échelle pour monter à l'étage supérieur (photo 9). Utilisez l'escalator pour monter au 3ᵉ étage. Allez dans le restaurant et prenez la clé cuite dans le chien grillé



(photo 10). Redescendez à l'étage en dessous et ramassez la noix dans une salle à droite du point de sauvegarde. Utilisez ensuite la clé cuite sur la porte la plus à l'est dans le couloir. Vous êtes dans un bar. Récupérez le tube en acier contre le mur (photo 11) et sortez par la porte principale. Prenez le détergent dans une salle adjacente, puis continuez votre chemin jusqu'à trouver une nuée d'insectes (photo 12). Éteignez le ventilateur dans la salle précédente, combinez le détergent avec l'eau de javel, puis rallumez le ventilateur pour tuer les insectes. Allez tout au fond du couloir et





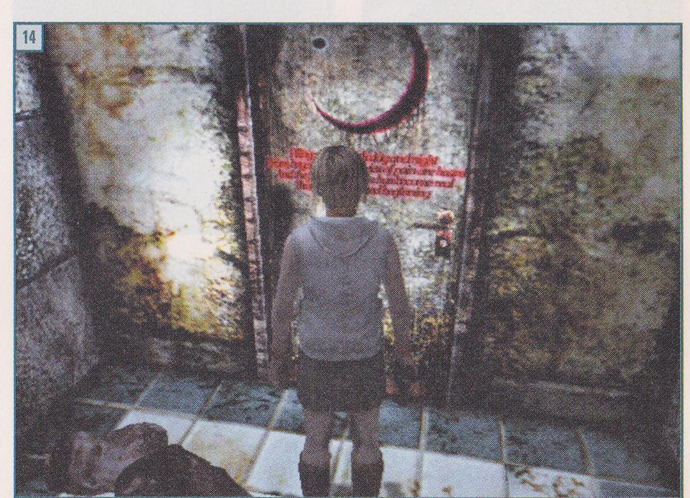


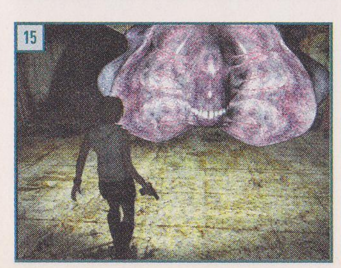
prenez les munitions dans une salle au sud-est. Continuez votre chemin et allez dans la pièce avec un point de sauvegarde après le hall. Utilisez la noix avec l'étau sur la table (photo 13). Vous récupérez une pierre de lune. Remontez au 3ᵉ étage via l'escalator et utilisez la pierre de lune sur la porte avec un croissant rouge (photo 14). Descendez la grande échelle au centre de la pièce pour affronter le boss de la zone. Tirez dessus quand sa gueule est grande ouverte. Il la referme tous les trois tirs à peu près (photo 15). Quand le centre commercial redevient normal, allez vers la sortie pour prendre le métro. Vous avez un point de sauvegarde dans le restaurant à côté de la sortie.

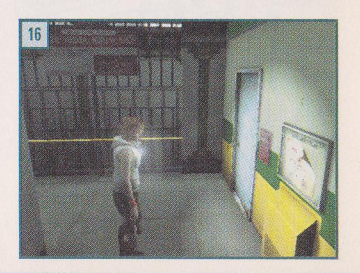


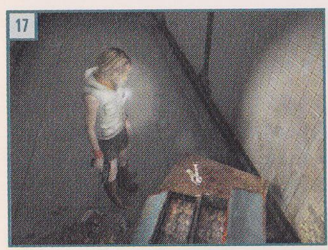
STATION DE MÉTRO

Avancez dans les couloirs jusqu'aux portiques d'entrée du métro. Prenez le plan sur le mur (photo 16), puis descendez à l'étage en dessous. Vous avez un point de sauvegarde à ce niveau. Prenez la sortie nord du Quai 1, puis ramassez le casse-



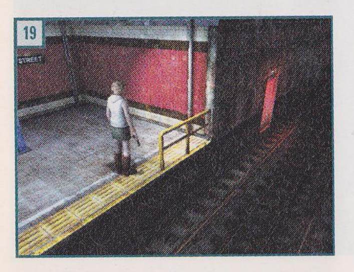


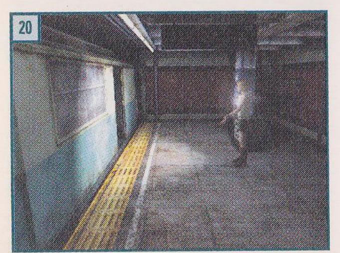


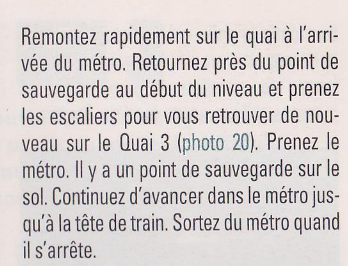


noisettes au bout d'un couloir (photo 17). Remontez tout en haut et dirigez-vous vers la sortie sud du Quai 2. Utilisez le casse-noisettes pour casser les chaînes, puis descendez les escaliers. Récupérez le fusil de chasse et les munitions dans la voiture abandonnée (photo 18). Descendez les escaliers jusqu'à vous retrouver sur le Quai 3. Allez tout au bout du quai et inspectez la porte sur la voie (photo 19).







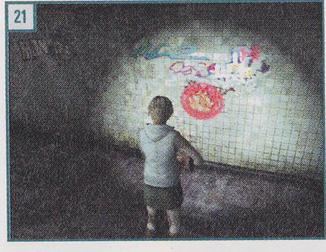


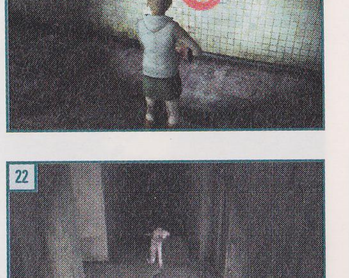
Remontez rapidement sur le quai à l'arrivée du métro. Retournez près du point de sauvegarde au début du niveau et prenez les escaliers pour vous retrouver de nouveau sur le Quai 3 (photo 20). Prenez le métro. Il y a un point de sauvegarde sur le sol. Continuez d'avancer dans le métro jusqu'à la tête de train. Sortez du métro quand il s'arrête.

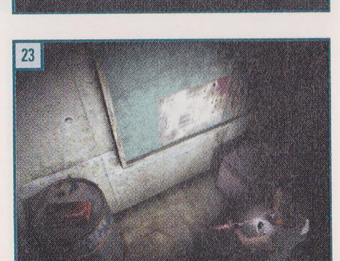
SOUTERRAIN ET ÉGOUTS

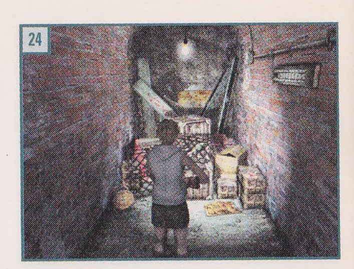
Vous avez un point de sauvegarde sur le mur (photo 21). Avancez dans le couloir, puis descendez les escaliers. Tournez à droite, puis allez tout au fond. Tournez ensuite à gauche et prenez la première porte à droite. Allez tout droit jusqu'à une intersection (photo 22), prenez alors la porte de droite. Continuez tout droit et tournez à gauche dès que possible. Prenez la porte en face. Ramassez la carte du souterrain sur le mur (photo 23) et la masse juste à côté. Sortez par l'autre porte, puis allez tout droit. Prenez la porte de droite et ramassez la bouteille de vin au fond du couloir (photo 24). Visitez l'endroit et rendez-vous aux deux salles qui se touchent à droite sur le plan. Il y a un point de sauvegarde dans la salle du bas (photo 25). Utilisez la bouteille de vin avec le reste du kérosène pour obtenir une bouteille d'huile. Allez dans la salle du haut et utilisez cette bouteille dans le réservoir (photo 26). Actionnez ensuite l'interrupteur du treuil pour vider l'eau. Descendez l'échelle pour continuer.

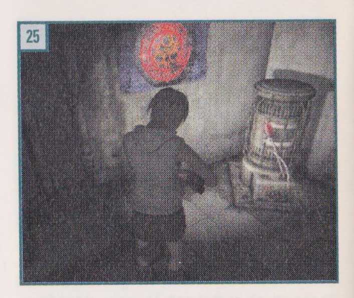
Allez dans la salle en sud-ouest sur le plan. Prenez le séchoir, puis continuez

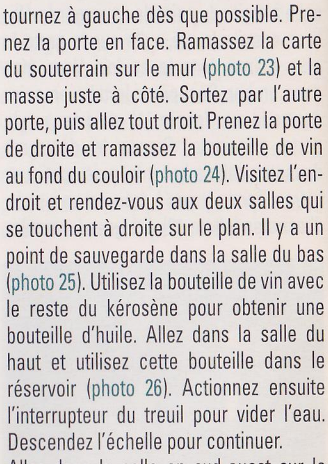


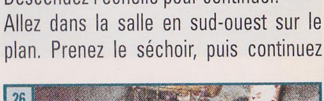


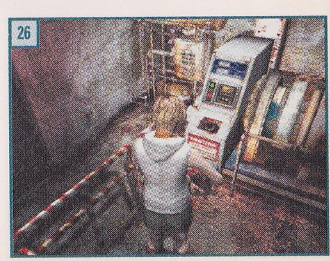


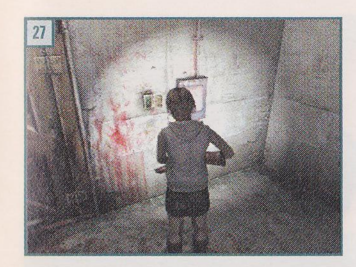


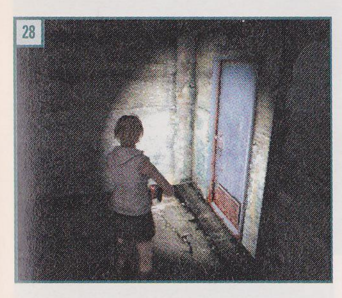








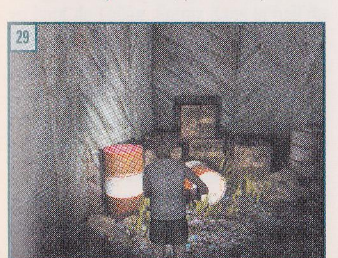




l'exploration des lieux. Il y a un point de sauvegarde dans la pièce au centre du plan. Utilisez le séchoir dans la pièce à côté (photo 27) pour électrifier la bestiole dans l'eau. Continuez votre route et allez dans le passage ressemblant à un cul-de-sac au sud-est sur le plan. Ouvrez la porte au bout du couloir (photo 28) et continuez votre chemin jusqu'à un grand escalier suivi d'une échelle.

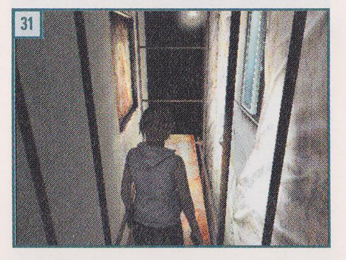
CHANTIER EN CONSTRUCTION

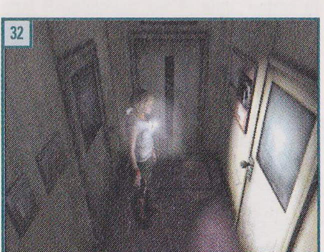
Vous avez un point de sauvegarde au bout de l'allée (photo 29). Entrez dans le bâtiment et montez au 5e étage. Allez dans la salle avec un trou dans le sol. Utilisez la masse pour taper sur le mur refait récemment (photo 30) pour récupérer un

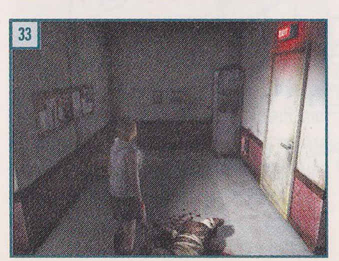




silencieux. Jetez le matelas dans le trou, puis sautez dessus pour descendre. Passez par l'ouverture dans le mur et suivez







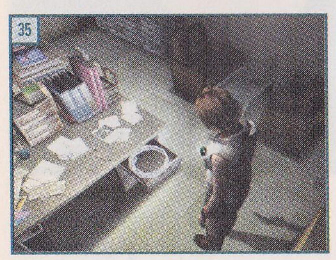
la corniche sur la gauche. Passez par la fenêtre au fond du passage (photo 31).

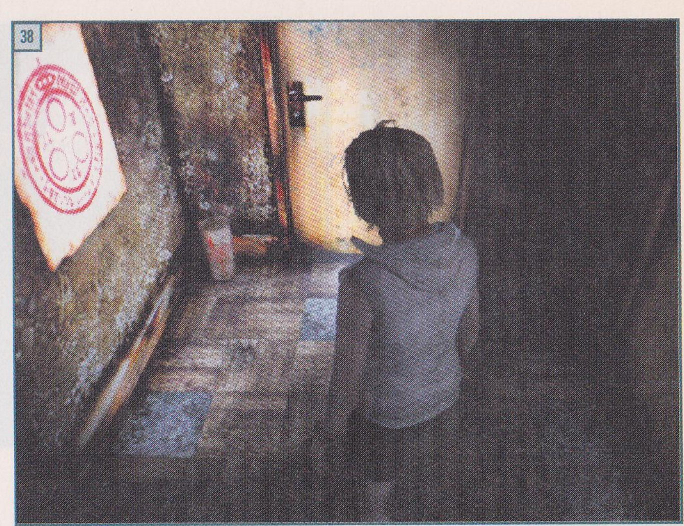
IMMEUBLE DE BUREAUX

Sortez de la pièce, puis prenez la porte de gauche après la lumière rouge. Allez tout droit et franchissez la porte au fond. Ouvrez la porte en face (photo 32) pour vous retrouver dans une salle avec un point de sauvegarde et le plan des lieux. Sortez de cet étage par la porte de sortie au nord sur le plan (photo 33). Montez au 5e étage. Prenez le cric dans une salle au nord-ouest, le tournevis dans un couloir au nord-est et le katana dans une pièce à




34

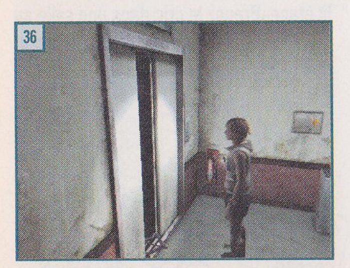

35

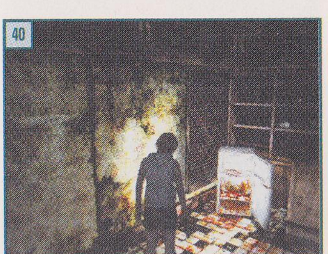

38

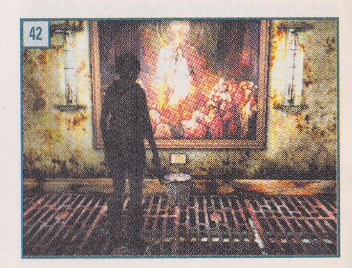
l'est (photo 34). Retournez au 3e étage, dans la salle avec le point de sauvegarde. Utilisez le tournevis sur le tiroir du bureau pour récupérer une corde (photo 35). Sortez dans le couloir et utilisez le cric sur les portes entrouvertes de l'ascenseur. Utilisez ensuite la corde (photo 36) pour descendre à l'étage inférieur. Il y a un point de sauvegarde sur le distributeur de boissons. Allez au nord-

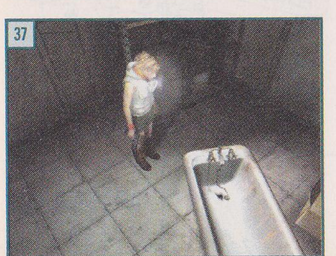

39

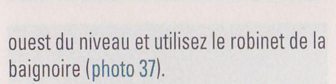

41


36


40

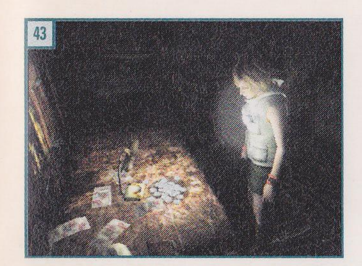

42

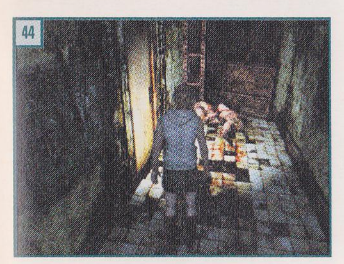

37

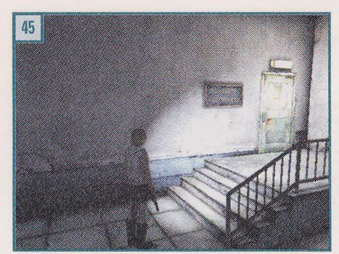


ouest du niveau et utilisez le robinet de la baignoire (photo 37).

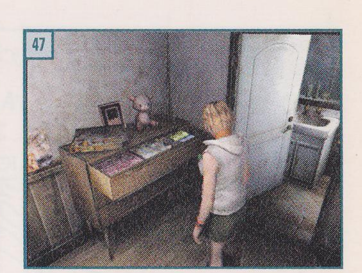
Avancez dans le passage jusqu'à un couloir. Prenez la porte au nord-ouest pour arriver dans une pièce avec un point de sauvegarde (photo 38) et une photographie sur la banquette. Allez dans la pièce au nord pour une cinématique. Prenez l'oxydol et les provisions dans l'armoire après celle-ci (photo 39). Retournez dans le couloir et prenez l'ascenseur pour aller au 1er étage. Allez dans la salle au nord-est du niveau et ramassez le foie de porc dans le frigo (photo 40). Retournez à l'ascenseur et montez au 5e étage. Prenez la boîte d'allumettes dans une salle au sud-ouest (photo 41). Allez ensuite dans la galerie d'art au nord-est du niveau pour

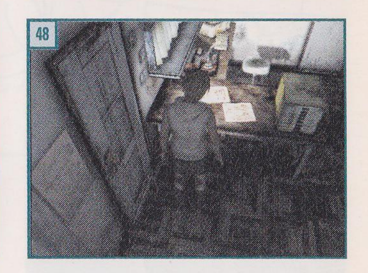


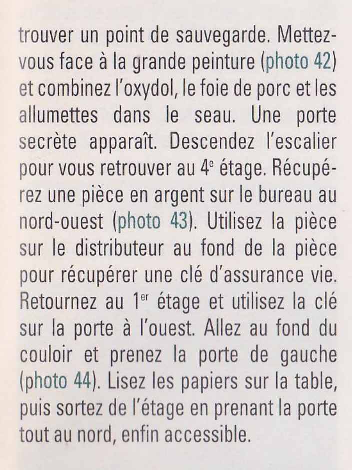








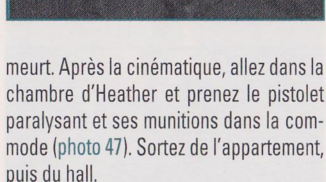




trouver un point de sauvegarde. Mettez-vous face à la grande peinture (photo 42) et combinez l'oxydol, le foie de porc et les allumettes dans le seau. Une porte secrète apparaît. Descendez l'escalier pour vous retrouver au 4e étage. Récupérez une pièce en argent sur le bureau au nord-ouest (photo 43). Utilisez la pièce sur le distributeur au fond de la pièce pour récupérer une clé d'assurance vie. Retournez au 1er étage et utilisez la clé sur la porte à l'ouest. Allez au fond du couloir et prenez la porte de gauche (photo 44). Lisez les papiers sur la table, puis sortez de l'étage en prenant la porte tout au nord, enfin accessible.

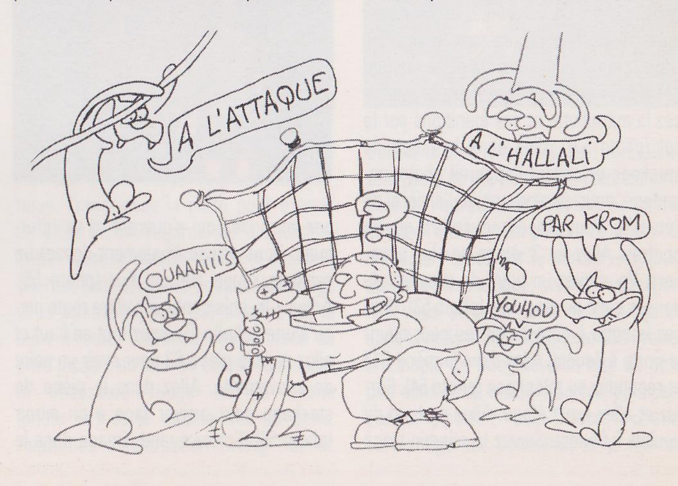
APPARTEMENT

Suivez le trottoir sur la gauche, puis allez au bout de l'allée. Entrez dans le hall du Daisy Villa (photo 45). Vous avez un point de sauvegarde près des boîtes aux lettres. Allez à l'appartement 102 et entrez. Pour tuer le boss de la zone, tirez dessus avec le fusil de chasse ou le pistolet. Il peut contrer les tirs de face donc tirez-lui dessus de côté ou de dos (photo 46). Quand il est à terre, tirez dans sa tête pour qu'il se relève. Au bout de quatre mises à terre, il meurt. Après la cinématique, allez dans la chambre d'Heather et prenez le pistolet paralysant et ses munitions dans la commode (photo 47). Sortez de l'appartement, puis du hall.



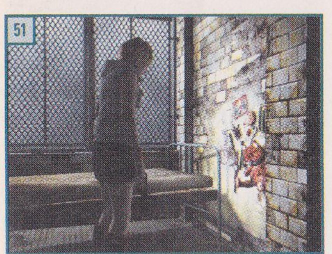
HÔPITAL DE SILENT HILL

Vous avez un point de sauvegarde près de la télé. Sortez du motel et allez à l'hôpital Brookhaven sur le plan. Entrez et prenez la porte en face pour vous retrouver dans une salle avec un point de sauvegarde. Ramassez les plans de l'hôpital sur la table (photo 48). Allez au 2e étage par l'ascenseur. Ramassez le dissolvant et le parfum dans la pièce à casiers pour dames. Lisez les indices sur le mur dans le couloir pour résoudre l'énigme et trouver les quatre chiffres (photo 49). Ouvrez la porte avec le code à quatre chiffres. Allez dans la pièce M4 et regardez l'heure au réveil. Utilisez les chiffres pour ouvrir la mallette sur le lit

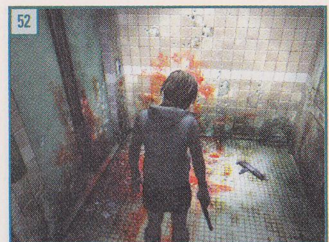


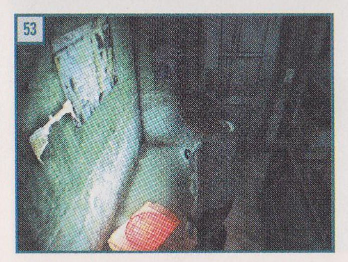


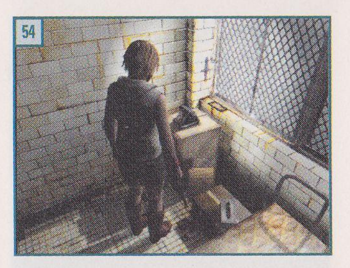




(photo 50). Récupérez l'appareil photo instantané. Retournez au 1er étage et allez dans la pièce C4. Empruntez le dissolvant pour décoller la clé du mur (photo 51). Utilisez la clé pour ouvrir la porte menant aux deux escaliers. Descendez et ramassez la mitraillette et ses munitions sur le sol (photo 52). Allez dans la pièce de stockage et utilisez l'appareil photo instantané pour photographier l'arrière de l'étagère. Vous obtenez un code à quatre chiffres. Allez au 3e étage par les escaliers. Vous avez un point de sauvegarde dans la salle de stockage (photo 53). Utilisez le code à quatre chiffres pour ouvrir la porte à l'ouest. Allez dans la pièce S12 et répondez au téléphone (photo 54). Sortez et allez au 2e étage. Allez au bout du couloir à l'ouest. Suivez le chemin tracé

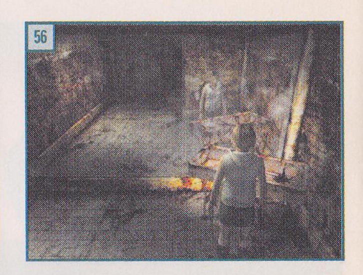






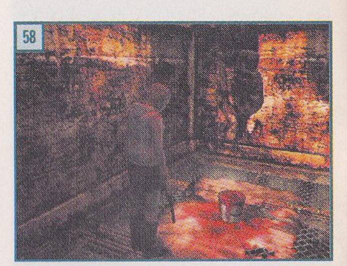


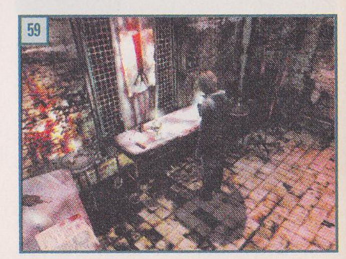
par les grilles qui s'ouvrent et se referment. Vous arrivez finalement devant un symbole rouge sur un mur (photo 55). Activez-le, puis continuez votre route jusqu'à une échelle. Grimpez tout en haut et allez dans la pièce S3 pour avoir un point de sauvegarde. Allez dans la pièce de stockage pour arriver face à un miroir (photo 56). Sortez quand l'image dans le

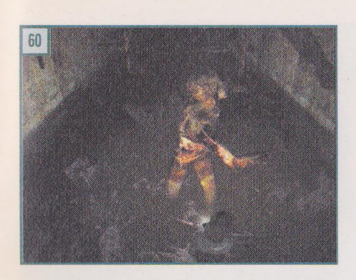




miroir est immobile et descendez à l'étage B3. Résolvez l'énigme mettant en scène les numéros sur les lits et la plaque romaine (photo 57). Récupérez la clé incinérée, puis allez au 2e étage. Ramassez le sac en plastique dans la poubelle de la pièce à casiers pour dames, puis répondez au téléphone dans la même pièce pour hommes. Montez au






60

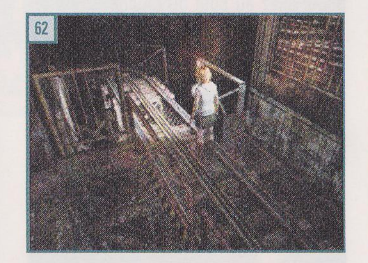
3e étage et allez dans la salle d'examen 4. Utilisez le sac plastique sur le seau pour récupérer du sang (photo 58). Redescendez au 1er étage. Il y a un point de sauvegarde dans la salle d'examen. Allez ensuite dans la pièce C4 pour un autre point de sauvegarde. Utilisez le sac en plastique contenant du sang sur l'autel (photo 59). Descendez l'échelle qui mène au boss de zone. Pour le tuer, il vous suffit de tirer dessus avec la mitraillette ou le fusil de chasse quand il sort de l'eau (photo 60). Sortez de l'hôpital après le combat et retournez dans la chambre 106 du motel.

PARC D'ATTRACTIONS LAKESIDE

Dirigez-vous dans l'avenue Nathan au nord-ouest de la ville, puis entrez dans le parc. Prenez la porte au fond de la cour, puis allez sur la droite pour trouver une boutique éclairée. Vous dénichez un point de sauvegarde et la clé des montagnes russes dans la pièce (photo 61). Ressortez et frayez-vous un chemin vers les montagnes russes. Tout en haut des escaliers, utilisez la clé pour ouvrir le bureau et actionnez le bouton pour


61



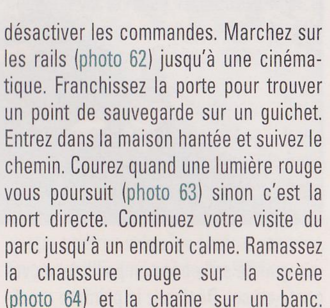

62


64


63


65

désactiver les commandes. Marchez sur les rails (photo 62) jusqu'à une cinématique. Franchissez la porte pour trouver un point de sauvegarde sur un guichet. Entrez dans la maison hantée et suivez le chemin. Courez quand une lumière rouge vous poursuit (photo 63) sinon c'est la mort directe. Continuez votre visite du parc jusqu'à un endroit calme. Ramassez la chaussure rouge sur la scène (photo 64) et la chaîne sur un banc. Retournez à l'attraction Swing Rocket.



Utilisez la chaîne sur le portail vert qui ne veut pas s'ouvrir, puis sur la colonne centrale de l'attraction (photo 65). Actionnez ensuite l'interrupteur pour faire tourner le manège. Passez par le portail vert, puis, après la cinématique, prenez l'autre portail. Vous avez un point de sauvegarde dans la maison à droite (photo 66). Prenez le calepin de Douglas et la tête de poupée dans cette maison. Sortez, puis passez par la porte en bois. Utilisez la chaussure rouge sur Cendrillon et la tête de









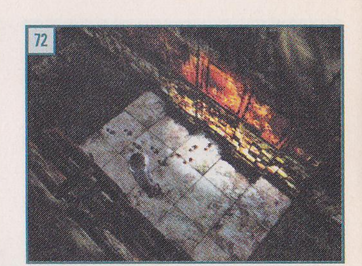
poupée sur Blanche Neige (photo 67). Prenez la porte de gauche, puis la porte de fer pour retourner au parc. Lisez les notes sur le comptoir du marchand de glace, puis rendez-vous à l'attraction Happy Carrousel. Lisez la note sur le cheval immobile, puis détruisez les douze chevaux du carrousel avec le katana pour éviter une mort subite. Tuez ensuite le boss de zone (photo 68) en utilisant le katana par exemple. Protégez-vous derrière un cheval quand le boss est armé d'un pistolet ou d'une mitraillette. Après le combat, regardez le sang sur le sol, puis sortez du carrousel et suivez le passage jusque dans l'église.

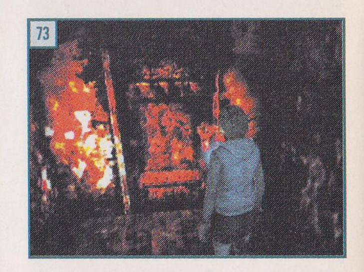
ÉGLISE

Il y a un point de sauvegarde sur l'autel (photo 69). Ramassez la carte de tarot sur la table, puis prenez la porte de droite. Ramassez le plan de l'église, puis entrez dans le confessionnal. Après la cinématique, allez au bout du couloir et prenez une cassette audio dans l'une des pièces (photo 70). Continuez votre route jusqu'à une grande salle avec un point de sauvegarde au sol. Déplacez la peinture représentant un ange pour dévoiler une porte. Allez au bout du couloir et piquez la carte de tarot dans la bibliothèque (photo 71). Prenez ensuite l'ascenseur. Ramassez la carte de tarot dans la morgue, puis allez dans un grand couloir au sud-est de la

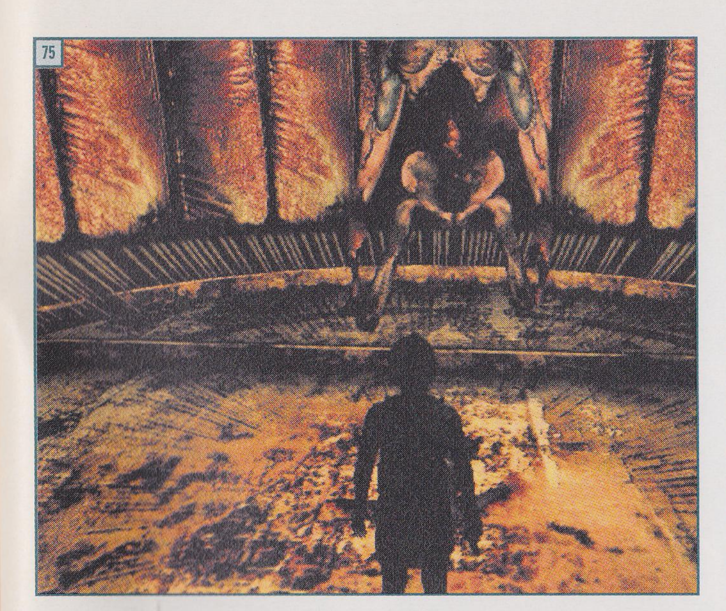












75

carte. Suivez les traces de pas pour trouver un passage secret (photo 72). Prenez la carte de tarot dans la chambre, puis allez dans la chambre au sud-ouest du plan. Il y a un point de sauvegarde et une clé en laiton sur le mur. Prenez la clé, puis retournez au confessionnal à l'étage au-dessus. Utilisez la clé en laiton sur la porte au sud (photo 73), puis allez au bout du couloir. Utilisez la cassette audio dans le magnéto dans l'une des salles, puis prenez la dernière carte de tarot dans la pièce adjacente. Retournez dans la chambre avec le dernier point de sauvegarde et utilisez les cinq cartes de tarot sur la porte suivant le croquis sur le lit (photo 74). Allez au bout du couloir, puis, après la cinématique, utilisez le talisman sur Claudia. Sautez dans le trou pour affronter le boss final (photo 75). Tirez-lui dans la tête ou utilisez une arme de corps au corps si vous manquez de munitions.

ÉNIGMES

• Centre commercial

En mode facile ou normal, le code est aléatoire. Rangez les livres dans le bon ordre pour avoir le code. En mode difficile, le code est 8352.

• Hôpital, porte

En mode facile, le code est 4639. En normal, 8634 et en difficile, 4896.

• Hôpital, attaché-caisse

Le code est aléatoire. En mode facile, le code est sur le réveil. En mode normal, le code est l'heure affichée. En mode difficile, le code est l'heure affichée mais entre midi et minuit.

• Hôpital, crématorium

Pas de code en mode facile. En mode normal, notez l'emplacement des quatre lits avec un drap et notez l'ordre des quatre chiffres selon les chiffres romains. En mode difficile, le code est 9271.

• Église

En prenant le pavé numérique comme référence, l'ordre des cartes est :
En mode facile : Fou 7, Lune 9, Œil 5, Pendu 1 et Prêtresse 3.
En mode normal : Œil 7, Lune 9, Prêtresse 4, Fou 6 et Pendu 2.
En mode difficile : Prêtresse 7, Œil 8, Fou 5, Lune 6 et Pendu 1.

ARMES CACHÉES

• Finissez le jeu avec plus d'ennemis morts par des balles qu'au corps à corps pour récupérer un lance-flammes. Il se trouve dans le magasin « Helen's Bakery » dans la nouvelle partie.
• Finissez le jeu avec plus d'ennemis morts au corps à corps que par des balles pour récupérer un sabre spécial. Il se trouve au 2e étage du centre commercial.
• Finissez le jeu en tuant le boss final avec uniquement des armes de corps à corps pour récupérer une mitrailleuse à munitions infinies. Elle se trouve dans l'allée après le premier point de sauvegarde.
• Jetez le tube en acier dans l'eau avant d'électrifier le monstre des égouts pour récupérer des tubes recouverts d'argent ou d'or. Tuez au moins 333 ennemis dans une même partie pour avoir un rayon spécial. Ce rayon devient le rayon sexy quand vous portez le « Costume Extra ».

FINS

• La fin normale s'obtient en tuant moins de 100 ennemis.
• La fin possédée s'obtient en tuant plus de 100 ennemis, en pardonnant à la personne au confessionnal et en recevant plus de 1000 points de dommage
• La fin E.T. s'obtient en tuant plus de 30 ennemis avec le rayon sexy avant d'atteindre l'appartement d'Heather.

LE MOT DE LA FIN

Silent Hill 4 est déjà en préparation sur consoles. Espérons que cet épisode bénéficiera d'une adaptation PC pour en profiter pleinement.